용기있는 자라면—

열라면 용기!

맛있는 열라면을
언제 어디서나 간편하게~

출출할땐 용기있게 외치세요
"열라면 용기"

다 뿌셔봤니?
6가지 뿌셔뿌셔!

오뚜기

11월 7일 출시확정!

삼국통일

대륙을 꿈꾸며

발매원

E2 SOFT

E2NET

E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!

DROIYAN II
DROIYAN
ABSOLUTE
MONARCH
DROIYAN II BY K.R.G SOFT
드 로 이 얀 2 ; 절 대 군 주
발 매 원
E2 SOFT
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!(02-3142-6886 / www.e2soft.com)

공짜로 드립니다!

원클릭 인터넷

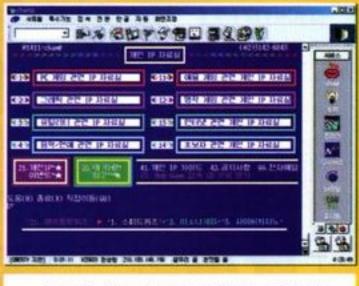
저렴한 고속 인터넷 항해 경험!

챔프 팡팡 퀴즈!

다양한 이벤트와 경품이 가득한 퀴즈방!

홈게임방

우리집을 게임방으로 만들 수 있다.

개인IP자료실

고수익 용돈 마련의 찬스를 잡아라!

종합자료실

최신 패치 자료와 그래픽 자료가 한보따리!

자매지 GAME POWER

신청방법? ARS

700-9077 로 전화한다 ➔ 1번 게임 정보 ➔ 2번 게임 사서함 ➔ 1번 게임 Q&A ➔ 2번 피씨 게임에 신청한다

신청만 하시면 무료로 우송해 드립니다

신문・잡지 부수공사기구 「한국ABC」 인증 판매부수 1위
PC POWER Zine
COMPUTER GAMING WORLD
독점기사제휴
여보, 날씨도 추운데 아이들방에 파워진 11월호 들여놔야겠어여~~
대한민국 최고의 PC게임지
PC POWER Zine
11
NOVEMBER
추천공략/ 드디어 터졌다!
에이지 오브 엠파이어 2
독점게임특집/ 국산 초기대 액션롤플레잉 최초공개!
퇴마전설 2
늦으면 후회합니다!!!
절찬 판매중!
기획특집
1999년 세기말을 장식할 국산 RPG 빅 5(가나다순)
드로이얀 2/ 디스펠/ 악튜러스/ 창세기전 3/ 코룸외전
마감특보
삼국지 7
스쿠프
울티마 온라인 2
기대작 분석
로얄블러드 2
인기 게임소설 ③
머린의 꿈
화제작공략/
통신가를 뒤흔든
「건담크래프트」
패치파일
CD에 수록
2CD 증정
정 1 품
정 2 품
3 별책부록 소장본
인기게임들의 최단시간 클리어 해법
TIP& HACKS 컬렉션 7
Tip & Hacks collection 7
4 책속 특별부록
나우누리 1개월 무료이용권 전원증정
멕커맨더
「파워진 편집진」이 100% 재미를 보증하는 화끈한 최신 전략시뮬
그레이스톤사가 2
정통성을 이어온 일본 명작 롤플레잉
Gray stone Saga
PC POWER Zine
로그스피어 외 체험판 4종, C&C 타이베리안 선 1.13 패치 외 14종, 건담크래프트 1.0 베타 및 각종 유틸리티 꽉꽉 수록!
ABC
부수공사기구 한국 ABC가입
COMPUTER GAMING WORLD
독점기사특약
값 8,500원
http://www.powerzine.com 웹진 가동중

CONTENTS

1999. 12

특보

전격왕 특집 기사

특별기획

PS2 특별기획

WORLDWIDE NEWS LINE

게임 랭킹

플레이스테이션 2 신작라인!

플레이스테이션 신작라인!

드림캐스트 신작라인!

컴보이64 신작라인!

아케이드 신작라인!

애니메이션 라인!

독자방

특별부록

1 별책「GO! 파워 공략왕」

PS 듀프리즘 / PS 질올
PS 사이킥 포스 2 / PS 로빗 몬 듀
PS 메모리즈 오프
DC 블랙매트릭스 AD
DC 프로축구 클럽을 만들자

2 창간 7주년 기념 특별부록

DDR 공략 단행본「디디알」

COVER

이번 호의 표지는 테크모의「데드 오어 얼라이브 2」입니다. 과연 또다시 '격투'의 바람이 불게 될 지, 아니면 리듬(?) 속에 묻혀 그냥 사라지게 될 지 자못 궁금합니다. 하지만 확실한 것은 정말 오래간만에 오락실을 찾게 만드는 격투 게임이라는 점입니다.

GAME INDEX(가나다 순)

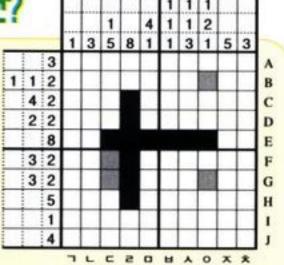
비디오 게임정보 700-9077
불건전 정보신고 080-023-0113 30초/50원

네모네모 풀이법

우선 큰 수에 주목!!

1 ㄹ열은 위에서부터 칠해도 아래에서부터 칠해도 중앙의 6칸이 칠해지므로 중앙 6칸은 반드시 칠할 수 있는 칸입니다. E행도 동일!!!

한 줄에 숫자가 두개 이상 있을 땐?

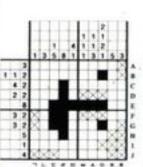
2 ㄷ열에 칠해진 한칸이 숫자 1에 해당된다고 하면 뒤에 5를 칠할 자리가 없으므로 이칸은 숫자 5에 해당된다는 것을 알 수 있다.

한열에 2개 이상의 숫자가 있는 경우에도 겹쳐지는 부분을 찾으면 된다.

ㄷ열에서는 위쪽부터 한칸을 칠하고 한칸 띄고 5칸을 칠하고 반대로 밑에부터 5칸을 칠하고 한칸 띄고 한칸을 칠해보자. 이때 서로 겹쳐지는 칸은 반드시 칠할 수 있는 칸이다.

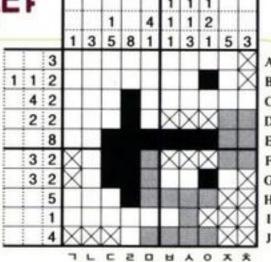
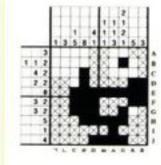
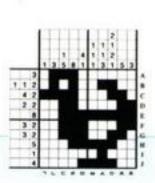
왼쪽: 가운데의 4번째 칸도 겹쳐지지만 서로 다른 숫자에 겹쳐지므로 해당되지 않는다.

오른쪽: ㅇ열도 마찬가지 방법을 이용하면 2번째와 7번째 칸이 각각 한칸씩 칠해진다.

칠할 수 없는 부분엔 반드시 ×표를!!!

3 ㅂ열에는 숫자 가 모두 1이므로 칠해진 1칸의 위 아래는 반드시 ×표

ㄷ열에서 숫자 5가 밑으로 연속으로 칠해진다고 하더라도 맨밑의 한칸은 남으므로 ×표를 확실하게 한다. ㄷ열에서 생긴 ×표 덕분으로 J행에서 맨앞의 두칸은 ×표를 할 수 있다. 2칸일 경우에는 연속으로 4를 칠할 수 없기 때문이다. ㅊ열도 마찬가지로 3이 연속으로 칠해질 수 없는 부분은 모두 ×표를 하면 가운데 4칸이 남게 된다.

×표를 힌트로 칠할 부분을 찾는다

4 F행의 2는 이칸밖에 들어갈 수 있는 칸이 없으므로 자동으로 칠해진다.

F행에서 숫자 2가 확정되어 칠해지면서 ㅊ열은 완성되고 ㅈ열은 힌트가 생긴다. ㅈ열은 7칸 중에 3칸이 이미 칠해져 있으므로 두칸을 어디에 칠할 지 결정해야 한다. 이 때 앞부터 칠하든 뒤에서 칠하든 겹쳐지는 부분이 생긴다(ㅈ열의 3번째칸). 여기까지 진행되면 칠할 수 있는 칸과 ×표 할 자리가 거의 다 정리된다.

환상의 순간이 눈 앞에!!

5 드디어 완성!

· F행에서 숫자 2가 확정되어 칠해지면서 ㅊ열은 완성되고 ㅈ열은 힌트가 생긴다. ㅈ열은 7칸 중에 3칸이 이미 칠해져 있으므로 두칸을 어디에 칠할 지 결정해야 한다.

·주·제우미디어

로또 네모네모

맛보기 이벤트

네모네모 로직이 뭐냐구? 백번 말해야 소용이 없지…
일단 풀이법을 한번 읽어보고 이해가 안되면 머리를 몇대 쳐주기 바람.
그리고 '난 멍구가 아니다'를 외친 후,
다시한번 천천히 읽어보고 그래도 이해가 안가는 사람은 조용히 페이지를 넘기기 바람.

예제 문제

가로 열 힌트 (위에서 아래로)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
				1										5										
		1	1	1		3								1	5			11		6				
		1	1	1	1	2	4	2	1			6	6	1	1			3		1	4			
	2	1	1	2	1	8	9	7	9		6	2	1	3	4	10	11	1	8	1	1		3	
	1	2	6	4	3	1	2	1	2	8	2	3	6	1	2	1	1	1	6	3	4	4	4	3
3	1	6	4	2	13	2	2	2	1	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	6

세로 행 힌트

							2
						6	3
					2	2	3
					1	5	4
					1	1	9
						6	12
						2	15
					5	2	13
					2	2	15
			3	2	5	5	2
					10	3	2
				8	1	2	1
					9	4	2
				1	6	2	1
		1	5	1	2	2	1
	1	5	1	1	1	1	1
1	1	2	2	1	2	1	1
			2	1	4	4	1
			1	1	4	4	1
			1	1	2	2	1
					5	1	1
				2	3	2	2
				2	2	4	2
					3	3	2
							15

잠깐!! 가뿐하게 풀이법을 이해한 사람만이 이벤트 문제에 도전할 수 있음.
단 문제를 제대로 풀지 못했을 경우에는
아톰의 매력 포인트 삐침 머리가 폭탄 머리가 될 수 있음에 유주의!!

이벤트 문제

가로 열 힌트 (위에서 아래로)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
						1	1						1						
						1	1	1			1	1	1			2			
			2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	3			
	3	2	3	1	1	3	2	5	5	5	5	5	3	1	1	1	2		
	2	6	6	4	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	4	2	5	3	
10	4	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	7	10

세로 행 힌트

						10
					3	3
					2	2
					2	2
					1	1
			2	6	6	2
1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1
			1	1	1	1
				4	6	1
			5	1	6	5
	1	3	1	6	1	3
		1	3	8	1	3
				5	6	5
			4	2	2	4
			1	2	2	1
				2	6	2
					2	2
					3	3
						10

문제를 풀어 정답을 예쁜 엽서로 응모해 주세요! 응모하신 분을 추첨하여 푸짐한 상품을 드립니다.
(응모마감: 11월 20일까지, 당첨자 발표: 게임파워 2000년 1월호)

보내실곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 (주) 제우미디어 담당자 박지연 앞 (우) 121-160

댄스 댄스 레볼루션(DDR) 이라는 새로운 혁명!

게임계에 혁명(레볼루션)이 일어났다. 그 동안 오락실에 발길을 끊었던 사람들이 다시 모이고 있다. 바로 그 주역은 댄스 댄스 레볼루션(DDR). 이제 우리 나라에서 DDR은 하나의 사회현상이 되어 가고 있다. 공중파에서도 각 프로그램에 맞게 DDR 특집을 꾸미는 등 DDR을 둘러 싼 주변 업계가 분주하다. 일본 코나미의 조그만 아이디어가 일대 혁명을 일으키고 있는 것이다.
과거에는 오락실하면 먼저 떠오르는 분위기가 있었다. 흔히들 말하는 어둡고 침침한 조명, 지하실의 퀴퀴한 냄새. 이제 그런 것들은 사라지기 시작했다. 아버지와 같이 손잡고 올 수 있는 곳, 청, 장년층의 휴식공간, 오락실이 이제 그런 모습으로 탈바꿈되고 있는 것이다. 물론 바로 그 주역은 DDR. 이제 오락실에 가면 젊은 부부가 같이 DDR을 하는 모습도 볼 수 있고, 어머니와 아들이 DDR을 하는 모습도 볼 수 있다. 한동안 침체기라고 부르짖던 오락실 업주들도 이제 조금 숨통이 트이는 것 같다. 이번 호 취재도중 아케이드 업계의 한 사장님은 '11월에는 명동에 3층 이상의 대형 게임센터를 오픈할 예정입니다. 아직 복잡한 문제들이 남아 있긴 하지만 오픈하게 되면 꼭 한 번 들려 주세요' 라고 자랑하듯 말했다. 물론 그 오락실도 다수의 DDR 등 음악게임이 즐비한 쾌적한 곳으로 꾸며질 예정이다. 이렇게 다시 오락실이 붐비기 시작하자, 왠지 모르게 기분이 좋았다. 또한 그러면서도 한편으로는 진작 이렇게 바뀌었다면 하는 그런 아쉬움이 남았다.

[이성필 팀장]

POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

코나미, Ez2Dj 제작사 한국 어뮤즈월드에 경고

지난 10월 1일 일본 코나미는 Ez2Dj의 제작사인 한국의 어뮤즈월드사에 경고를 보냈다. 경고의 내용은 어뮤즈월드가 제조 판매하고 있는 「Ez2Dj」라는 아케이드용 음악게임이 코나미가 이미 한국에서도 특허를 출원한, 「비트 매니아」에 사용된 기술을 침해했다는 내용이다. 비트 매니아에는 화면상을 이동하는 바에 맞춰 버튼을 눌러 즐길 수 있는 특징이 있다. 코나미는 「Ez2Dj」가 이 기술을 도용했다며 어뮤즈월드에게 「Ez2Dj」의 제조판매 중지와 파기를 요구하며 보상금까지 청구할 방침인 것으로 밝혀졌다.

〈관련기사 : 본지 121페이지〉

「철권TT」, 「릿지레이서 5」, PS2 동시발매

▲ PS2로 제작되는 릿지레이서 5

남코는 최근 '플레이스테이션 2'용으로 개발중인 레이싱 게임 「릿지 레이서 5」(가칭)와 3D 격투 게임 「철권 TT」를 2000년 3월 4일 PS2 본체와 동시에 발매한다고 발표했다.

「릿지레이서」 시리즈는 남코를 대표하는 3D 레이싱 게임으로 발매돼 현재까지 시리즈 4작품의 누적판매수가 765만 4천개나 되는 인기 작품이다. 게다가 PS2판 「릿지레이서5」는 배경의 반사 등 광원 표현에 있어 기존의 게임들과는 차원을 달리하는 수준 높은 작품으로 기대를 모으고 있는 대작이다.

한편 플레이스테이션으로 이미 세 작품이 발매되어 총 1,251만개의 판매를 기록한 철권 시리즈의 최신작 「철권TT」는 플레이어가 2명의 캐릭터를 선택하여, CPU와 플레이어가 동시에 대전을 하는 2대2 태그전을 즐길 수 있는 격투액션 게임이다.

이토츠상사, 「소닉」 캐릭터 이용한 패션 상품 권리 획득

세가엔터프라이즈와 일본 이토츠상사는 세가의 인기게임 「소닉」 시리즈에 등장하는 캐릭터들에 대한, 패션 관련상품을 대상으로 하는 독점사용권, 및 독점 제작권 계약을 체결했다고 발표했다.

「소닉패션 프로젝트」라고 이름붙여진 내용을 담고있는 이번 계약은 기존 방식의 캐릭터가 관련 상품에 단순히 프린트된 것만을 상품으로 개발하는 것이 아니라 「소닉」의 캐릭터를 상품기획으로 살려 「스피드 & 쿨」을 패션 테마로 한 스트리트 스타일에 관한 사용권을 포함하고 있다. 한편 이번 계약으로 이토츠상사는 패션분야 총권리권자가 되며 앞으로 일본내의 유력 패션 메이커들과 서브 라이센스 계약을 체결하여 2000년 봄부터 활발한 패션 비지니스를 전개할 예정이다. 또한 2000년 겨울 이후에는 세가의 인터넷 쇼핑 서비스 「드림캐스트 다이렉트」를 이용한 판매도 기획중인 것으로 밝혀졌다.

64DD, 12월 1일부터 본격 가동 개시

▲ 64DD용 심시티 64의 개발 화면

닌텐도 및 브랜드 디디는 최근 닌텐도64와 그 주변기기인 디스크드라이브 시스템 '64DD'를 사용한 네트워크 서비스 시스템 '랜드네트'의 회원을 일본 내에 한하여 오는 11월 11일부터 모집한다고 발표했다. 랜드네트는 닌텐도64에 64DD를 접속하여 네트워크를 사용한 게임을 비롯한 여러 가지 엔터테인먼트를 제공하는 새로운 시스템이다.

닌텐도는 입회후 일년간 주변기기를 대여해 주는 회원제를 이용하여 소비자들이 기기를 사야하는 경제적 부담을 덜어줄 예정이다. 회원제에는 64본체를 같이 빌리는 A코스(월3,300엔), 본체를 제외한 B코스(월 2,500엔)의 두 종류가 준비되어 있다. 입회 당시에 세트로 동봉되는 소프트는 「거인의 도신 1」과 「마리오 아티스트 페인트 스튜디오」로 알려졌으며, 2000년 2월 이후에는 「마리오 아티스트 탤런트 스튜디오」, 「심시티 64」등 4개의 타이틀이 공개될 예정이다

이외에도 「현대 대전략」, 「일본 프로 골프투어 64(가칭)」, 「이데 요스케의 마작교실」을 비롯한 여러 게임들이 64DD용으로 개발중인 것으로 밝혀져 닌텐도의 새로운 도약에 관심이 모아지고 있다.

남코, 특허침해를 사유로 코나미 제소

남코는 최근 코나미의 PS용 소프트 「실황 파워풀 프로야구99 개막판」의 제조 및 판매 정지를 요구하는 가처분 신청 및 소송을 동경지방재판소에 신청했다.

남코의 발표에 따르면 남코가 94년 12월에 출원한 「게임 프로그램 및 데이터의 사용방법 그리고 이것을 이용한 게임장치」라는 특허권을 올 7월에 코나미가 발매한 「실황 파워풀 프로야구」가 침해했다고 판단하여 이 같은 소송을 제기하게 되었다고 밝혔다.

남코가 특허권을 가지고 있는 「게임 프로그램 및 데이터의 사용방법 그리고 이것을 이용한 게임장치」는 98년 4월 22일 발행된 일본 특허공보에 공고된 것이다.

특허의 구체적인 내용은 '메인 프로그램보다 먼저 실행되는 미니 게임을 즐기고 있는 사이에 메인 프로그램을 로딩하는 것'으로 남코의 PS용 타이틀 중 「릿지 레이서」와 「철권」 등이 이런 시스템을 사용하고 있다.

그리고 지난 7월 코나미가 발매한 「실황 파워풀 프로야구99 개막판」에 대해 남코는 최근 코나미에게 특허권의 침해를 통보하는 경고장을 발송했다고 밝혔다. 자레코와 어뮤즈월드 등 자사의 특허를 지키기 위해 게임계의 비난을 감수해 가며 소송을 거듭해 왔던 코나미가 이제는 반대의 상황에 몰리게 됐다고 업계에서는 귀추를 주목하고 있다.

POWER NEWS

파·워·뉴·스

드림캐스트 유럽에서 4일만에 18만대 돌파

세가 유럽은 지난 10월 14일부터 판매되기 시작한 드림캐스트가 판매호조를 보이고 있다고 발표했다. 세가 유럽은 드림캐스트가 유럽 전역에서 발매된 후 4일만에 18만 5,000대 이상이 판매되었으며 총 매출규모는 약 8,000만 유로(한화 약 천억원)에 달한다고 발표했다. 또한 유럽에서는 DC를 이용한 무료 인터넷 액세스를 제공하고 있어 발매 직후 주말에만 120만명이 인터넷 이용을 한 것으로 알려졌다.

한편 영국에서만 발매 후 4일만에 6만 3,000대의 드림캐스트가 판매되었다고 밝혔다. 이같은 판매 속도는 과거 영국에서 플레이스테이션이 1만 9,335대 판매하는데 9일이 걸렸으며, 닌텐도64가 2만 8,611대를 판매하는데 8일이 소요된 것과 비교해 볼 때 DC의 인기가 얼마나 굉장한 것인지를 말해주고 있다.

바이오 하자드, 캐릭터 피규어 등장

캡콤의 인기 호러 어드벤처 게임 「바이오 하자드」. 그 최신작 「바이오 하자드 3 LAST ESCAPE」의 주인공인 '질'과 최신 '크리처'가 함께 들어있는 액션 피규어가 등장했다. 특히 이번에 선보인 피규어는 일본 모비딕과 캡콤이 공동 개발한 작품으로 디테일과 가동성이 매우 뛰어나 많은 매니아들의 주목을 받고 있다. 이번 액션 피규어 시리즈는 앞으로 10세트가 발매될 예정이며, 각 세트에는 60mm정도의 「추적자:최종형태」의 보너스 파츠가 동봉된다.

게임보이용 소프트 다운로드 서비스 대만 지진으로 연기

닌텐도는 11월 1일로 예정하고 있던 게임보이 소프트의 다운로드 서비스가 무기한 연기되었다고 발표했다. 이유는 소프트의 다운로드에 사용하는 GB 메모리 카트리지의 제조가 9월 21일 발생한 대만 대지진의 영향으로 예정보다도 늦어져 11월 1일의 다운로드 서비스 개시가 불가능하게 되어버린 것이다.

한편 닌텐도 측은 GB 메모리 카트리지의 제조가 복구되는 대로 서비스를 개시할 예정이며 신작 타이틀 「슈퍼 마리오 브라더스 DX」의 다운로드에 대해서는 GB 메모리 카트리지가 일본 내에서 완벽하게 시스템이 구축될 때까지 연기한다고 발표했다.

▲ 대만 지진으로 인해 GB 메모리 카트리지의 생산에 차질을 빚고 있다

돌핀, 내년 닌텐도 스페이스 월드에서 공개

▲ 사진은 스페이스 월드'99

닌텐도의 차세대 게임기 돌핀(가칭)이 내년 8월 25일부터 치바현 마쿠하리 멧세에서 거행될 예정인 닌텐도 스페이스 월드에서 공개된다.

이같은 내용은 닌텐도의 야마우치 사장이 동사 99년도 9월기 중간 결산을 발표하는 자리에서 밝힌 것으로 이 자리에서 야마우치 사장은 돌핀용 소프트에 대해서도 "스페이스 월드에서는 타이틀수를 중시하는 것이 아니라 양질의 소프트만을 전시할 방침"이라고 밝혔다. 현재 본체와 소프트의 개발은 예정에 맞춰 순조롭게 진행중이라고 밝혀 앞으로 PS2와 함께 새로운 차세대 게임 전쟁의 개시를 알렸다.

드림캐스트판 「사쿠라 대전 3」, 2000년 가을 발매

「사쿠라 대전」 최신작이 드디어 등장한다. 세가는 최근 신작 소프트 제작발표회를 개최한 자리에서 드림캐스트용 최신작 「사쿠라 대전 3- 파리는 불타고 있는가」를 발표했다. 발표회에는 「사쿠라 대전」 시리즈의 제작자이며 「3」에서도 종합 프로듀서를 맡고 있는 히로이 오지씨를 필두로 관련 스텝들이 모여 「3」의 개발 진행상황을 발표했다.

한편 그 동안 소문으로만 돌던 GB(게임보이)용 「사쿠라 대전」의 게임 화면도 이날 정식으로 공개되어 소문이 사실임을 확인시켜 주었다.

▲ 사쿠라대전 3의 여주인공 에리카

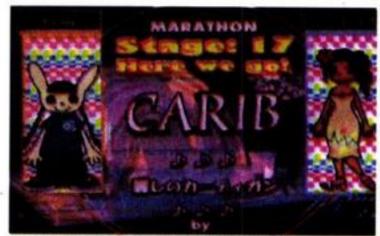
사단법인 게임물유통협회 발족

비디오, PC 게임관련 전국의 유통사들이 모인 '게임물유통협회'가 지난 9월 30일 문화관광부로부터 사단법인 허가를 받아 정식 출범했다. '게임물유통협회'에는 게임본부와 메가드라이브 국산화에 성공한 나선을 비롯, 용산 전자상가에 입주하고 있는 대부분의 비디오 게임 관련 유통사들이 포함되어 있어 앞으로 협회의 움직임에 따라 국내 비디오 게임시장의 판도가 달라질 수 있어 많은 관심을 모으고 있다.

- 문의처 : 02-703-6955
- 홈페이지 : www.kiema.or.kr

POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

코나미, FM 방송으로 게임정보 제공

▲ 음악 게임에 등장하는 곡들을 듣는 것은 간단?

코나미는 최근 TOKYO FM과 FM 다중방송을 이용한 신상품의 기획 · 개발에 관해 상호협력키로 했다고 발표했다. 이번 제휴에 따라 코나미에서 발매되는 FM 수신기능을 가진 신상품(게임 소프트 · 게임 기기 · 완구 · 캐릭터 상품 등)은 FM 방송을 통해 게임에 관련된 데이터의 방송을 수신할 수 있게 된다. 코나미는 앞으로 이 기술을 이용하여 인터넷 등을 이용할 수 없는 초등학생 · 중학생에게도 간단히 게임에 관련된 데이터를 전송할 수 있게 되었다고 발표했다. 코나미는 우선 음악게임의 데이터, 스포츠 게임의 최신 데이터와 게임 힌트 등의 수신을 시작으로 이후에는 디지탈 방송 등도 지원할 예정이라고 한다.

스워치 손목 시계와 드림캐스트 제휴!

세가는 최근 스위스의 시계 메이커 스워치와의 제휴를 발표했다. 구체적인 제휴의 내용은 아직 밝혀지지 않았지만 스워치의 손목시계와 드림캐스트를 연동시키는 새로운 시도를 계획중인 것으로 알려졌다.

이것은 세가와 스워치가 공동으로 개발을 진행하고 있는 '비접촉 기술'을 사용한 것으로 예를 들면 스워치의 손목시계를 드림캐스트에 접촉하는 것만으로도 드림캐스트 안에 들어있는 게임의 데이터를 손목시계에 복사하거나, 손목시계에서 드림캐스트로 데이터를 보내는 것 등이 가능한 신기술이다.

또한 세가는 스워치가 제창하는 인터넷 타임(1일을 천 분할해서 86.4초를 1단위로 보는 인터넷상의 세계 표준 시간)을 드림캐스트가 지원하기로 결정했다. 인터넷 타임은 인터넷의 이용시간을 국제 표준으로 정함으로써 국제간의 네트 교류를 촉진시키고 사용시간을 정확히 판단할 수 있게끔 하자는 목적에서 제기되고 있다.

PS 저작권 재판, 소니가 패소

최근 PC 사용자들에게 큰 인기를 끌고 있는 블림(PS용 게임을 PC에서 사용할 수 있게 해주는 소프트, 일명 에뮬레이터)을 둘러싼 재판에서 SCE가 패소했다. SCE는 소프트를 개발한 미국 메이커 블림사를 저작권 침해 등의 이유로 소송을 걸었지만 샌프란시스코의 미 연방지법은 최근 SCE측이 주장하는 부분에 대해 패소 판결을 내렸다.

하지만 동 재판소는 지난 4월, SCE가 PS 게임을 매킨토시 상에서 플레이할 수 있는 소프트를 개발한 미국 커넥틱스사를 고소한 소송에서는 SCE의 승소 판결을 내린바 있다

마이크로소프트, PS 대항 게임기에 4년간 수십 억 달러 투자 결정

마이크로소프트(이하MS)가 소니를 비롯한 기존의 가정용 게임기에 대항하기 위해 새로운 게임기를 개발중이라는 소문이 인터넷 곳곳의 게임사이트에 올라오면서 화제를 모으고 있다. 현재 개발중이라는 게임기의 이름은 「X-Box」이다. MS에서 직접 설명을 들었다는 한 넷티즌은 'MS는 게임기를 개발한다고 말했으며 앞으로 4년간 수십 억 달러의 자금을 투자할 가능성이 높다'고 밝혔다. 만약 이것이 사실이라면 MS는 현재 비디오 게임계를 이끌어가고 있는 소니와의 대결이 불가피하게 된다. 한편 X-Box는 기존의 비디오 게임기와는 달리 표준 PC게임을 플레이할 수 있으며, 영화와 애니메이션을 감상할 수 있을 것이라고 밝혔다.

「철권TT」 세계대회 개최

남코는 「철권 TT」 세계 대회를 오는 11월 7일 미국 캘리포니아주 산호세에 위치하고 있는 원더파크(남코 아메리카 직영 게임센터)에서 개최할 예정이라고 밝혔다.

이번 세계대회에는 일본, 미국, 멕시코, 한국 대표, 4개국 대표들이 참가하게 된다. 한국 대표로는 지난 8월 7일 본지에서 주최한 「철권TT」 한국 최강자전에서 우승한 석동민(22, 대학생)군이 참가할 예정이다.

▲ 게임파워에서 주최하였던 「철권TT」 한국 최강자전

세가, 「셴무」의 발매 연기 보상 이벤트 실시

2000년 봄으로 발매가 연기된 「셴무 -1장 요코스카」. 일본 내에서는 「셴무」를 이미 예약을 해두었던 사람도 적지 않은 모양이다. 그런 유저들을 위해 각 매장에서는 「셴무 스트랩(캐릭터가 달린 휴대전화나 호출기용 줄)」을 사과의 뜻으로 준비, 10월 8일 이전에 「셴무」를 예약했던 사람에게 배포할 예정이다. 또한 일본내 일부 편의점에는 「셴무」의 발매일이 12월 31일이라고 표시되어 있는 경우도 있었지만 이것은 오류로 현재 공식적인 셴무의 발매 예정일은 2000년 봄이라고 밝혔다.

제 1회 금강 청소년 영상예술제 개최

전국 고교생을 대상으로 하는 '제 1회 금강 청소년 영상예술제'가 공주영상정보대학과 공주시 주최로 개최된다. 연극, 영상(비디오, 필름), 애니메이션, 카툰 등 4개 부분으로 치뤄지는 이번 영상예술제는 국내 고등학교에 재학중인 학생은 누구나 작품을 응모할 수 있으며 심사를 통하여 교육부장관상 등의 시상도 있다.

행사내역

- **참가자격**
  국내 고등학교에 재학중인 학생 또는 단체(지도교사 1인 참여가능)
- **접수일**
  1999년 11월 5일 ~ 11월 10일
- **문의처** : 0416-850-9166

POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

헬로 키티가 그려진 DC, 11월 발매

세가는 「헬로 키티 드림캐스트 세트」를 오는 11월 25일 발매한다고 발표했다. 「헬로 키티 드림캐스트 세트」는 스켈톤 컬러의 드림캐스트 본체, 컨트롤러, 비주얼 메모리, 키보드에 헬로 키티가 디자인된 한정생산 모델이다.

또한 이 세트에는 헬로 키티가 등장하는 인터넷 소프트와 「헬로 키티의 가든패닉」이라는 게임이 동봉된다. 「헬로 키티 드림캐스트」 세트의 가격은 3만 4,800엔으로 스켈톤 핑크와 스쿨톤 블루 두 가지 색이 예정되어 있다.

코나미,「댄스 댄스 레볼루션 3rd MIX」 발표

코나미는 아케이드용 댄스 시뮬레이션 게임 「댄스 댄스 레볼루션(이하 DDR) 3rd MIX」를 오는 11월 5일 발매한다고 밝혔다. 98년 11월 처음 발매된 이래 높은 인기를 모으고 있는 DDR 시리즈의 최신작 「DDR 3rd MIX」에 새롭게 추가되는 신곡은 인기 앨범 「Dancemania」(도시바EMI) 시리즈에 나오는 36곡이다. 따라서 이번 3rd에는 「DDR 2nd MIX」의 37곡을 더해 총 73곡이 수록되어 있다. 그리고 이번 3rd의 가장 큰 특징은 「DDR 3rdMIX」에서 새롭게 추가된 신곡에 한해서 플레이 중 모니터에 가사가 표시되는 기능이 추가되어 있다는 점이다. 게다가 게임의 난이도가 낮은 소프트 모드를 새롭게 구성하여 초심자도 플레이하기 쉽게 제작되었다.

T&E 소프트 PS2용 「골프 파라다이스」 200년 3월 4일 발매

T&E소프트는 최근 동경 긴자의 소니빌딩 「소미드 홀」에서 열렸던 「신작 타이틀 제작 발표회」에서 플레이스테이션 2 용 골프게임 「골프 파라다이스」를 2000년 3월 4일 발매한다고 발표했다. T&E소프트는 8비트 PC시절부터 골프게임을 다수 제작해 왔고, 89년에는 PC-9801용 3D골프시뮬레이션 게임 「멀어지는 오우거스타」를 히트시켰다.

T&E소프트는 현재 개발중인 「골프 파라다이스」는 PS2의 동시발매 타이틀로 어린이부터 어른까지 즐길 수 있는 골프 게임이 될 것이라고 밝혔다. 이 게임의 커다란 특징은 PS2의 뛰어난 연산능력을 살려 「Genesys-G」라는 골프 코스 자동생산 시스템을 개발했으며 따라서 누구나 손쉽게 자신만의 코스를 만들 수 있을 것이라고 밝혔다.

제 1회 코리아 게임 페스티벌(KGF)개최

한국방송제작단(구 KBS제작단)은 여의도 중소기업 종합전시장에서 오는 11월 12일에서 14일, 2박 3일간 인터넷 상에서 온라인 게임실력을 겨루는 제1회 KGF(Korea Game Festival)를 개최한다. 서울특별시와 한국방송제작단이 주최하고 정보통신부와 KBS가 후원하는 이번 대회는 배틀탑, J&J미디어, 코네스, KAMA, 한국방송제작단이 공동으로 주관하며 TV와 인터넷을 통해 중계될 예정이다.

한편 대회 기간 동안 연예인 게임 왕 선발대회, 강남길 인터넷 교실, 안철수 바이러스 교실, 인터넷 정보 검색대회, 축하공연 등 다양한 이벤트와 볼거리가 마련되며, 게임 추억관, 게임 역사관, 게임 미래관 등 국내 게임의 변천사와 게임 제작과정을 직접 체험할 수 있는 전시관도 세워진다.

참가 및 관람이 모두 무료인 이번 대회는 대물낚시광, 배틀드래곤, 워드 게임 등 국산 게임 3개 종목과 특별 종목인 인터넷 정보검색대회 그리고 외국 게임 2개 종목(레인보우 6, 피파99)으로 나눠 진행되며 11월 10일까지 각 지역별 예선 토너먼트를 치르고 종목별 본선을 거쳐 최강자를 선발하게 된다.

■ 문의처 : 한국방송제작단

Tel : 02-781-8232/8280 Fax : 02-761-7372

디지큐브, PS 소프트 개발

일본 내 처음으로 게임 편의점 유통을 시작하여 큰 성공을 거두고 있는 게임유통 전문회사 디지큐브가 게임의 자체 개발을 발표했다. 디지큐브 개발 제 1호가 될 타이틀은 PS용 「더그 아웃 99」. 게임의 내용은 플레이어가 프로야구팀의 감독이 되어 전술을 펼치게 되는 시뮬레이션 게임. 디비큐브는 이 게임의 경우 편의점뿐만이 아닌 일반 소매점에서도 구입할 수 있을 예정이라고 밝혔으며 앞으로 반응이 좋으면 PS, PS2용 소프트를 계속 개발할 것임을 밝혔다.

세가, 드림캐스트를 가정용 정보단말기로 발전시킨다

세가를 비롯한 CSK, NEC, 히다치, 토시바, 산요전기, 일본오크랄 등 7사는 지역과 가정의 정보화 추진을 목적으로 「지역 · 가정정보화 연구회」를 발족했다. 네트워크 이용자의 증대를 위한 이 연구회는 주부와 고연령자 등도 사용하기 편리한 가정용 정보단말기의 개발이나 디지탈 정보가전기기에 관한 연구와 조사 등을 추진하게 된다.

하지만 세가가 주축으로 이루어진 연구회인 만큼 드림캐스트의 가정용 인터넷 단말기로서의 가능성이나 어떤 방향으로 발전시켜야 할 지 등을 연구하게 될 것으로 보인다.

다음 달에 발매합니다!

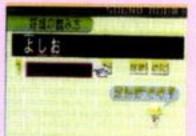
두근두근 메모리얼 2

발매일이 결정된 후 3개월 연속정보 러시로 '역시 코나미다' 라는 생각이 들게 하는「두근두근 메모리얼 2 (이하 두근두근2)」. 90%이상의 완성도를 보이고 있어 발매연기 없이 11월 25일에는 무난히 발매할 수 있을 것으로 보인다. 이번 달에는 발매를 한달 앞두고 두근두근 2의 최종 점검에 들어가 보자. 그대의 가슴은 지금 두근두근? 아니면 쿵쾅쿵쾅?

제작사	코나미
장르	연애 시뮬레이션
발매일	11월 25일
발매가	6,800엔(한정판 9,800엔)

점차 완성도를 높여가고 있는 두근두근2. 현재 캐릭터를 담당하는 성우들이 모두 공개되었으며, 오프닝 곡인 '용기의 하느님' 과 오프닝 무비도 이미 공개된 상태다. 게다가 성우진의 경우, 전작과 마찬가지로 대부분 신진성우의 기용으로 성우의 인기보다는 캐릭터의 이미지에 맞는 목소리를 살리는데 중점을 두었다. 하지만 일류 성우들로 구성된「미츠메테 나이트」와 비교되는 이유는?

그들은 코나미였다

코나미가 또다시 사고쳤다. 두근두근2의 발매와 함께 가장 기대받고 있는 시스템인 EVS(이모셔널 보이스 시스템)이 전 캐릭터가 아닌 초기설정에 따라 '히노모토 히카리' 와 '아소 카스미' 에게만 대응된다고 한다. 그렇다면 다른 캐릭터들은 어떻게 되는가…? 그것은 바로 코나미의 불굴의 상술에 의해 '어펜드 디스크' 로 따로 발매된다고 한다. 그것도 어펜드 디스크 한 장에 모든 캐릭터들의 음성이 들어있는 것이 아닌 각 캐릭터 별로 따로 발매한다는 충격적인 정보가…. 코나미 측에서는 '용량이 부족하다', '맘에 드는 캐릭터의 목소리를 들을 수 있도록 선택의 여지를 주고 싶다' 는 등… 의 헛소리를 하지만 그간 코나미의 행각을 봤을 때 이것은 계획된 것임에 틀림없다는 의견이 제기되고 있다 (어쩐지 시디 5장에 6,800엔은 너무 싸다했어). 역시 그들은 코나미였다.

◀ 아직 가격이나, 그 외 특전에 대해서는 공개되지 않았지만 코나미측에서는 유저의 부담을 최대한 줄일 수 있는 가격으로 발매한다고 한다. 쳇!!

역시 있었다! 미니게임

전작에서는 체육제나 각종 축제에서 즐길 수 있었던 미니게임. 이번 작에서도 전작과 같은 시기에 미니게임을 즐길 수 있다. 게다가 미니게임이 3D로 개량됨으로서 전작과는 비교도 할 수 없을 정도의 박력(?)이 넘친다. 다채로운 재미를 주는 미니게임에 결과까지 좋으면 각 캐릭터들의 호감도도 올라가니 이것이야말로 일석이조.

금붕어 건지기

◀ 실제로는 한번도 해본 적은 없지만 게임에 자주 등장하는 미니게임. 잘 건지면 사랑받을 수 있다?

100m 달리기

◀ 모두가 학창시절 한두 번은 해봤을 100m달리기. 힘내! 파이팅! 이라는 목소리가 어디서 들려오는 것 같지 않은가?

2인3각

◀ 남자 친구와 함께 뛰게되면 달리는 동안 자신이 살아왔던 과거를 돌이켜 보게 되는 금단의 종목. 하지만 여자와 뛰게된다면 자신이 살아있다는 사실에 감사하게 되는 양날의 검과 같은 종목이라 할 수 있다

새로운 일러스트 그리고…

발매일이 점차 가까워지자 두근두근 2의 새로운 일러스트와 게임 화면이 대거 공개되었다. 그 중 각 캐릭터들의 복장패턴이 전작에 비해 월등히 늘어났다는 것이 눈에 띈다. 그리고 전부는 아니지만 일부 캐릭터들의 3사이즈와 소속된 부서가 공개되어 정보 공유의 차원에서 특별히 공개한다.

히노모토 히카리 ● 소속 : 육상부

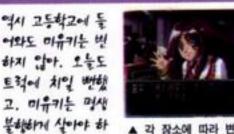
기억하고 있어? 이 반지… 3명이서 찍은 추억의 사진… 울보였던 그 당시의 나…. 입학식에서 너를 만났을 때 너무 놀라 눈물이 나올 것만 같았어. 하지만 이젠 울지않아. 네가 이사를 간 후 여러 가지 일이 있었으니. 전부 말하고 싶어. 지금까지 내가 무엇을 했는지… 네가 이사를 간 후 얼마나 외로워했는지… 너에게 여러 가지 물어보고 싶어. 네가 살고 있던 마을은 어땠는지… 누군가 좋아하는 사람은 없었는지… 이렇게 걱정하지 않아도 괜찮겠지? 이제부터 다시 함께 있을 수 있으니… 내일 학교에 가면 너를 다시 만날 수 있는데도 가슴이 두근거려서 잠을 잘 수가 없어….

▲ 해변에서 히카리와 즐거운 한때, 역시 육상부인만큼 스타일은 최고!

아소 카스미 ● 소속 : 육상부

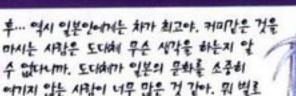
기억하고 있을까? 네가 아직 어렸을 적. 서로 순수하기만 했던 그 때. 나는 누나이고 싶었지만 어땠을까? 시간이 지나고 너를 다시 봤을 때 놀라버렸어. 마치 나만 성장해 있는 것 같아서… 이런 기분. 나는 선생님이 되었고 너는 고등학생. 너는 서로 성장했다고 생각할지도 모르지만… 하지만… 나는… 최근에 자주 생각이 나곤 해. 정말로 즐거웠던 그 때의 추억이….

▲ 쌀푸대를 뒤집어써도 잘 어울릴 것 같은 그녀, 이것이 고등학생과 대학생의 차이인가?

코토부키 미유키 ● 소속 : 테니스부

역시 고등학교에 들어와도 미유키는 변하지 않아. 오늘도 트럭에 치일 뻔했고. 미유키는 평생 불행하게 살아야 하는 걸까? 하지만 오늘 미유키를 구해준 사람…. 친절했어. 나와 친구가 되어줄까? 하지만 미유키가 이런 불행한 애라는 걸 알면 싫어할지도 몰라. 음… 뭐, 그렇게 생각해도 어쩔 수 없지. 어떻게든 될테니. (뚜루루루…) 예, 코토부키입니다… 아, 전화해주다니… 고마워! 오늘은 무슨 일이야? 아!! 미팅, 그런 일로 전화하지… 뚜… 뚜… 뚜….

▲ 각 장소에 따라 변하는 복장에 주목!

미나즈키 코토코 ● 소속: 다도부

▲ 전부 하늘색 계열의 옷이라는 점에 주목. 옷에도 각 캐릭터들에 특징에 맞게 디자인되었다는 것을 알 수 있다

후… 역시 일본인에게는 차가 최고야. 커피같은 것을 마시는 사람은 도대체 무슨 생각을 하는지 알 수 없다니까. 도대체가 일본의 문화를 소중히 여기지 않는 사람이 너무 많은 것 같아. 뭐 별로 상관없지만. 나는 내 자신이 여기에 있다는 것으로 만족해. 그렇다 쳐도… 고등학교에 다도실을 만들어 주다니… 그 교장은 말이 잘 통하잖아…. 다도실을 만들고 싶다고 했더니 그 자리에서 승낙해주고… 하지만… 부원은 나 혼자… 이대로 괜찮을까…? 괜찮을 거야. 그래, 혼자인 편이 조용하고 이곳에서 이렇게 차를 마실 수 있는 것만으로도 멋진 고교생활이 약속된 것과 같으니…, …그러고 보니 그 남자, 어느 부서에 들어갔을까?

시라유키 미호 ● 소속 : 연극부

케로짱(사쿠라의 그녀석이 아니다). 오늘 그 사람을 만났어요. 누구? 하니 '그 사람'말이에요. 늘 이야기하던 그 사람. 맞아요. 언제나 점을 보러오는 그 사람이에요. 케로짱도 만나보고 싶으세요? 우후후… 만나고 싶지 않아도 곧 만나게 될거에요. 어째서냐고요? 그런 게 있어요. 분명히 케로짱의 마음에도 들거에요. 왜냐하면 그 사람은….

▲ 언제나 웃고 있는 그녀를 보며 함께 즐거워 할 수 있는 것은 또 하나의 행복이 아닐까?

야에 카오리 ● 소속 : 없음 (3사이즈 : 86, 61, 87)

예상했던 대로 내리는 비. 마치 이 교실도 수족관 같아. 수많은 열대어, 하지만 나만 다른 물고기. 누구와도 말하기 힘들어. 아무 것도 변하지 않아. 그 때부터…, 오늘도 내일도… 이제부터 또다시 아무 것도 없는 날을 반복해야 해. 하지만 그것이 나의 바램. 나 혼자라면 아무도 상처 입히지 않아. 그리고 아무도 상처입지 않아. 아무 일도 없으면 아무도 상처입지 않아.

▲ 전부 어두운 표정에 옷도 그다지 화려하지 않다. 그렇다고 교복을 입고 나올 필요는 없는데…

이치몬지 아카네 ● 소속 : 없음 (3사이즈 : B만 89)

▲ 아카네의 의상 센스는 범인은 이해할 수 없는 고 난이도다 (뭔 소리?)

좋아! 청소 끝. 다음은 쇼핑을 가고… 오빠의 점심을 만들고… 아르바이트를 하고… 공부는… 넘어가고…. 하~ 언제까지 이런 생활을 계속해야만 하는 걸까. 엄마, 아빠 빨리 돌아와요. 오빠는 아무런 도움이 안되고… 나도 이젠 고등학생이라고…. 놀고싶을 때도 있단 말이야…. …결정했다! 일요일은 놀러가겠어! 좋~ 아! 그렇게 결정했으니 빨리 해치워야지… 하지만 혼자서 놀러간다면 재미없겠지…. 내일, 학교에서 부탁해 볼까? 전에 공부를 가르쳐 줬던 그 사람이라도….

아카이 호무라 ● 소속 : 학생부 (3사이즈 : 70 5572)

아~ 어째서 이렇게 빨리 학교에 와야하는 거야! 수업이 시작하려면 아직 5분이나 남았잖아! 착한아이는 아직 자고있을 시간이라고! …정말 …첫날에 지각 좀 했다고 학생회장을 시킬 필요는 없잖아! 그 교장… 바쿠레츠… 뭔가 하는 카즈미였던가? 뭐 카즈미짱으로 불러도 되겠지? 터무니없는 교장이란 말이야. 나를 학생회장 같은 것을 시키다니… 쳇! 혼자서 이런말을 뽕알대는 것도 이상하군! 아! 왠지 신경질난다! 앗! 저 녀석, 지각인가…! 이, 이, 이, 이녀석!! 지각하고 그냥 넘어갈 것 같아! … 거기~ 서!

▲ 빵 모자가 어울리는 그대여

이주인 메이 ● 소속 : 없음

주인공의 1년 후배. 이주인 레이의 동생인 만큼 하는 행동은 그와 별반 다를 게 없다. 다만 다른 것이 있다면 메이는 겉으로도 여자라는 것이다(여자인줄 알고 전설의 종으로 갔더니 남자였다는… 등의 설정도 재미있을 것 같은데).

▲ 메이가 이런 서민적인 옷을 입고 오다니…

▶ 몸종인 사쿠노신을 언제나 데리고 다닌다

사쿠라 카에데코 ● 소속 : 야구부

야구부의 매니저로 운동부의 아이돌적인 존재이다. 하지만 전작의 니지노 사키와는 달리 덤벙대는 데다 실수도 많다. 게다가 연애도 해본 적이 없다고 하니… 처음에 고생 좀 해야할 걸….

▲ 역시 수수한 옷을 입고 수수한 데이트를 즐기는군

로 노크로스 - 이거, 기대하고 있습니까?

크로노 크로스

제작사	스퀘어
장르	RPG
발매일	11월 18일
발매가	6,800엔

저번에 이어 마지막 특보가 될 것이라는 소문이 나돌고 있는「크로노 크로스」. 전국 여러 각지에서 원인에 대해 갖가지 추론이 돌고 있다. 그 중, 게임의 발매일이 결정되었기 때문이라는 설이 가장 유력한데. 정확하게 11월 18일, 이 게임은 우리 앞에 나타날 것이다. 과연 어떤 모습으로 나타날 것인가? 일단 스퀘어 영화사의 이름 값은 해야하니 그래픽은 걱정없다. 그리고, 파티를 편성할 수 있는 캐릭터의 수는 40명 이상!!! 그대, 놀라고 있습니까?

이~야! 도대체 누구를 동료로 맞이할 것인가? 40명 이상이라 (환상 수호전보다는 적지만). 유저들을 만족시키려 하는 것인지, 혼란시키려고 하는 것인지는 모르겠지만 예상외로 많은 캐릭터에 지금 할 말을 잃고 있다. 따라서 글로 표현하는 것을 용서하기 바란다. 그리고, 덤으로 수송기구 외에 잡다 정보들도 공개되었다. 잽싸게 알아보자.

▲ 크로노 크로스의 세계. 이것은 이미지 컷이 아닌 게임 화면이다

벙커 보트

▲ 태초에는 뱃사공이 있었다. 조작은 불가능한 것으로 보이는데… 과연 얼마를 받아먹을까?

군용 보트

▲ 엔진을 동력으로 하는 최첨단 시스템의 보트. 이 세계는 섬이 많아서 조작가능한 배는 전공필수

야! …타

바다를 건너 세계를 모험하기 위해서는 필요 불가결한 것이 바로 운송수단. 일단은 두가지의 배가 있다는 것을 알아낼 수 있었다. 이것을 타고 주인공은 새롭고 넓은 세계로 향하는 것이다. 음, 자고로 남자라면 큰물에서 놀아야….

두 개의 세계

홈 월드와 어나더 월드 (예전 PC의 모 게임이 생각나는데) 의 두 가지 세계가 교차되는 세계. 비슷하면서도 어딘가 틀린 세계이다. 예를 들어 주인공인 셀쥬가 있었던 곳, 홈 월드에서는 당연히 셀쥬가 존재한다(안 그러면 게임이 될 리 없지). 그러나 놀랍게도 어나더 월드에서는 셀쥬는 존재하지 않는다. 이미 죽은 것으로 되어있는 것이다. 도대체, 무슨 일이 벌어지고 있는 것일까?

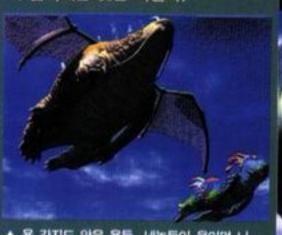
▲레나에게서 셀쥬는 이미 죽었다는 충격적인 이야기를 듣는 셀쥬. 황당하나?

▲ 어나더 월드에서 7살 때 죽은 자신의 묘를 발견한 셀쥬. 7살 때 무슨 일이라도!!

◀이 사람의 정체는 과연 무엇일까? 모든 것을 알고 있는 듯

전설의 여섯 용

"강대한 여섯 마리의 용이 사악한 마를 봉인한다." 사람들의 입에서 입으로 전해지는 전설의 신룡. 마를 봉인한다니 나쁜 놈들은 아닐 테고, 든든한 아군이 될 것인가? 혹시 예전 모 게임의 패턴처럼 이 룡, 저 룡 사이를 왔다갔다 거리며 심부름을 한다든지, 주인공을 테스트한다는 핑계로 괜히 찝쩍대는 것은 아닐까?

▲ 여섯 용의 석상. 그들은 짱돌로 이루어졌다(이 말을 믿나?)

▲ 용 같지도 않은 용들. 네놈들이 용이면 나는 박찬호다

▲ 화내지마. 너는 용 같아 보여. 쳇. 용 같은 놈

대작 사이에서 살아남을 수 있을까?

그로우 랜서

'우루시하라 사토시'와 '캐리어 소프트' 콤비가 '아틀라스'와 만났다… 라는 말은 이제 더 이상 사용하지 않아도 누구나 다 알고 있을 「그로우 랜서」. 하지만, 발매일 11월 25일이면「두근두근 메모리얼 2」,「그랜 트리스모 2」의 발매일과 겹치게 되는데…. 그만큼 자신이 있다는 말인가? 아니면 아틀라스에게 다른 생각이 있다는 것일까? 그로우 랜서가 범작이 아닌 것은 확실하지만 이런 거물급 타이틀을 상대로 어떤 전략을 펼칠지 아틀라스의 판매전략에 기대를 걸어보자.

제작사	아틀라스
장르	RPG
발매일	11월 25일
발매가	6,800엔

▲ 주인공의 잠을 깨우는 티피와 그의 여동생 루이세

RPG뿐만 아니라 모든 게임에서 가장 중요한 요소는 바로 전투일 것이다. 전투가 재미없으면 전체적인 게임의 완성도와는 관계없이 그 게임을 기피하게 되고 덩달아 그 게임은 실패작이 되고 만다. 하지만 그로우 랜서는 'RMC 전투방식'을 채용하여 RPG 전투에서 진화된 모습을 보여주려 하고있다. 하지만 의욕적인 것도 좋지만 너무 튀면 '모 암즈'처럼 되어 버리는데…. 그러고보니 그때도 왕자와 아틀라스의 만남이라 크게 떠들어댔었던 기억이 난다.

이것은 혁명이다!

▲ 필드 상에는 적이 보이고, 적과 부딪치게 되면 바로 전투에 들어간다

그로우 랜서에는 두 종류의 전투가 준비되어 있다. 첫 번째는 통상전투로 맵 상에서 적과 조우하게 되면 벌어지는 전투로 이동중의 맵이 그대로 전투 필드가 되기 때문에, 지형이나 상대와의 위치관계 등을 고려하며 싸울 필요가 있다.

◀ 이동 필드가 바로 전투필드가 된다. 일단 화면 전환이 없으니 RPG의 로딩 공포증에 걸린 사람에게 희소식일지도…

그리고 이번에 설명할 것이 그로우 랜서를 빛내주는 전투 시스템인 RMC(리얼타임 미션 클리어) 전투이다. 이것은 이름그대로 특정미션을 클리어하는 것이 목적으로 게임의 중요장면에서 등장한다. 또한 그 클리어 조건도 여러 가지로 중요인물의 구조나 엄호를 시작으로, 때에 따라서는 적과의 전투보다도 함정의 해제가 우선시 될 때도 있다. 그밖에 전투 중에 중요 이벤트가 전개되거나 원군이 출현하기도 하며 통상전투 이상으로 드라마틱한 전개가 이루어진다!

▲ 전투 직전 표시되는 승리 조건을 확인하자

▲ 음… 색감이나 그 외 캐릭터의 그래픽이 상당히 좋은 느낌이다

● 엄호

▲ 마을이나 중요 인물을 지키기며, 싸워야 하는 전투로 랑그릿사 시리즈를 해봤다면 그다지 낯설지 않을 것이다

● 구출

▲ 궁지에 몰린 동료를 구해야 한다. 대부분 시간이 정해져 있고 그 시간을 오버하면 동료는 죽고 게임오버, 이 역시 랑그릿사 시리즈로 천숙해진 클리어 조건

● NPC를 잡아주세요

◀ 주민이나 NPC는 조작할 수 없이, 간단한 명령만 내릴 수 있다(이 역시 랑그릿사에서 본듯한 기억이…)

● 드라마

▲ 전투중이라도 스토리는 진행된다. 또한 그 중에는 중요한 선택문이 등장할 때도 있다. 이것도 랑그릿사로 천숙한…

● 온몸으로 반응해라!

▲ 전투 중에는 갑자기 적의 원군이 오기도 하며, 반대로 아군의 원조도 있다. 이 역시 랑그릿사와 천숙한… (이것은 랑그릿사가 아니란 말이다. 캐리어 소프트!)

● 참전의 용사

새로운 두 명의 캐릭터가 공개되었다. '반슈타인'국의 기사에게 주어지는 최고의 칭호이자 3명밖에 존재하지 않는 '인페리얼 나이트'라는 칭호를 갖고있으니 무언가 있는 놈들임에 틀림없다. 게다가 두 캐릭터의 음성은 그 유명한 오키아유 류타로(모 게임의 주정뱅이)와 우에다 유지(모 애니의 껄렁이)가 각각 담당하였다. 아틀라스가 아무리 돈이 많아도 싸구려 캐릭터에 이런 성우를 배치할 리는 없고… 무언가 비중도 있는 캐릭터들임에는 틀림없을 것이다.

• 어네스트 라이엘

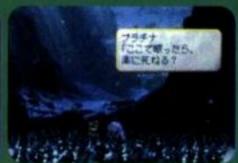
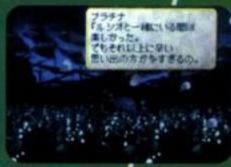
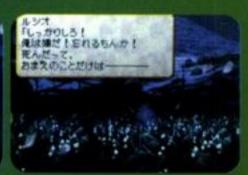
◀ 사진으로 봐서는 성격 까다롭고, 매사에 시끄러운 반면 자신의 일은 확실히 처리할 것 같이 생겼다. 주로 이런 캐릭터가 이성을 잃으면 더 무섭다

• 오스카 리비스

▶ 인페리얼 나이트의 난관을 가볍게 통과한 천재 청년. 성격은 옆에 소개한 놈과는 정반대의 성격으로 항상 웃음을 잃지 않으며 타인에게 다정하다. 그러면서도 자신의 할 일은 알아서 잘하는, 여자에게 사랑받을 듯한 캐릭터

본지 3연속 출연의 쾌거를 이룬 「발키리 프로필」. 그만큼 기대가 가는 작품이라고 말하고 싶은데…. 국내에서는 아직까지 별다른 기대가 없는 듯하여 아쉬움이 많이 남지만, 옆쪽 동네 섬나라에서는 상당한 기대를 모으고 있는 게임이다. 그 증거가 바로 한정판. 그들은 무엇을 믿고 한정판을 만드는 것일까? 그 궁금증은 본지를 정독하다보면 알 수 있는 것이니 특보에 눈을 잘 돌려주기 바란다. 이번에도 계속 쏟아져 나오는 신 캐릭터와 발키리만의 독특한 시스템을 듬뿍욱 맛볼 수 있는데. 아무리 봐도 뭔가 있어 보이는 발키리의 소식을 접하다보면 흐뭇해진다. 흐~뭇.

신들의 왕으로 발할라를 통치하고 있다. 강력한 힘을 가진 절대적 지배자로서 발할라와 지상계에 군림하고 있다. 게임 중에는 발키리의 주인으로서 여러 가지 지령을 내린다. 빨래라든가, 설거지라든가, 아니면 이런, 저런 것도 (~농담이예요).

빌노어 출신의 도적. 길드에는 소속되지 않고 한 마리 늑대처럼 이름을 떨치고 있다. 그 힘과 능력은 확실하지만 목적을 위해서라면 수단과 방법을 가리지 않기 때문에 적도 많다. 술과 여자라면 환장하는 것이 약점. 즉, 지내는 남자의 로망을 잘 알고 있군.

발키리 프로필의 위력! 그건 바로 한정판~인!!!

발키리 프로필

제작사	에닉스
장르	RPG
발매일	11월 25일
발매가	6,800엔(한정판 9,800엔)

잡스러운 말을 하기에는 지면이 아깝다. 자, 보아라. 느껴라. 발키리를!!!!

불사의 정점에 선 뱀파이어의 왕. 오딘과 예전부터 몇 번이나 싸워온 인연이 있다. 발키리의 지배신인 운명의 세 여신 중 한 명인 실메리아의 혼을 수중에 가지고 있지. 일러스트를 본 순간 인간화 된 '브람'인 줄 알았다.

웬 난이도 설정?

◀ 의외의 설정. 이거 RPG 맞지?

이 게임에서는 플레이 할 때 난이도의 선택이 가능해서 출현하는 던전과 동료 캐릭터의 수, 난이도, 엔딩 등이 변화한다. 간단한 던전에서는 출현하는 적도 적어 어려움이 없지만 고난이도로 플레이한다면 트랩이 준비되어 있다든지, 적이 강해지는 등 던전탐색을 할 때에도 질리지 않는 재미를 줄 것이라고 생각된다. 하드 모드에서는 엔딩과 동료가 되는 캐릭터의 수도 늘어나기 때문에 즐기기에는 충분하다.

지상계에서 명문이라고 일컫는 마술학원의 학원장. 지도력도 있으며 그 마법의 능력도 명성을 떨치고 있다. 과거에 잠시 개인지도를 하던 수제자가 있었다는데, 게인X?

여기 여기 붙어라

요모조모 따져보지 않으면 힘들어진다 ▶

파티를 원하는 대로 편성하여 최강의 조직을 만들어라. 이 게임에서 플레이 가능한 캐릭터는 총 24인. 이 중 3명을 선택해서 파티를 편성하게 되지만 이때 주의해야 할 것은 캐릭터가 기술을 사용할 때의 상성이다. 적을 띄우는 기술을 가진 캐릭터와 떠있는 적을 공격할 수 있는 캐릭터를 잘 조합하면 공중 콤보로 연속기가 가능하다. 단순히 공격력과 방어력만 따지지 말고 호흡이 맞는 조직을 꾸리는 것이 중요하다.

어린 나이에 궁정마술사로 출세한 뛰어난 재능을 가진 소녀. 더욱더 많은 지식을 얻기 위해 발할라에 가고 싶어하고 있다. 약한 성격이며 자신과 상대방과의 평등함을 원하고 있다. 약역은 아닌 듯 하지만 과연!

전투에서 콤보를 잘 사용할 수 있는 방법은?

결정타가 발동하려면 공격이 끊기지 않고, 계속 콤보게이지를 모아야만 한다. 거기에 유효한 것이 바로 마법 공격이다. 마법은 일격으로 다단 히트가 가능한 특징을 가지고 있어 게이지가 차기 쉽다. 그 때문에 전투 중에 마법사의 공격을 몇 번째로 할 것인가에 의해 결정타의 발동과 그 후 연속발동의 가능성이 변화된다. 잘 키운 마법사 하나 열 전사 안 부럽다.

▲ 마법난무 게임이 될 것인가?

외견은 남성이지만 사실은 여성. 그렇다고 레즈는 더더욱 아니다. 일부러 성별을 숨기고 있는 것은 아니지만 평상시에는 남장을 해서 기사단에 소속되어 있는 상태이다. 성실하고 타협을 용서하지 않는 성격이기도 하다. 손 치워! 얼굴이….

전신을 단단한 갑옷으로 무장한 사무라이. 수많은 전장에서 수훈을 세워, 지금 그의 갑옷은 적이 흘린 피로 새빨갛게 물들어있다. 가면 속의 표정도 엿보기를 정도로 차갑고 무표정한 얼굴이라고 한다. '뱀파이어 시리즈'가 왜 생각나는 거지?

스오우처럼 전신을 갑옷에 파묻어 놓고 지내는 전사. 그레이는 서양풍의 기사라는 차이는 있지만, 스오우와 비교해봐도 만만치 않게 강해 보인다는 공통점이 있다. 성격은 이상할 정도로 과묵하여 전우를 자신의 손으로 죽인 과거를 가졌다. 짧았다.

어떤 왕국의 기사였다는데 배반 때문에 치명상을 입은 후에 사망하고 발키리의 동료가 된다는데, 분위기가 있어 보인다. 어버지 힘내세요!

이름은 불명. 병사의 전의를 올려주는 가희로서 키워진 소녀 이어이다. 흠.

개성 넘치는 캐릭터 다수. 의러니까 CD가 2장이지…

음악게임은 우리만 계속 우려먹을 수 있어! 딴 놈들은 건들지마!

제작사	코나미
장르	음악게임
발매일	11월 25일(어펜드), 12월 9일(TKD)
발매가	2,800엔(어펜드), 미정(TKD)

D.D.R 2 어팬드 클럽 버전 VOL. 1 & 댄싱 스테이지 피튜어링 트루키스 데스티네이션

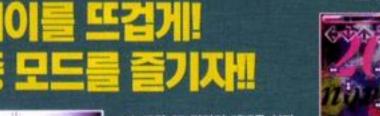
「DDR」과 「비트 매니아」, 「기타 프리크스」, 「팝픈뮤직」, 「드럼 매니아」 등 수없이 많은 음악게임을 만들고 히트시킨 코나미. 그들은 플레이 방법이 상이한 각 게임들의 음악을 이용해서 서비스 겸 우려먹기를 하고 있다. 바로「비트 매니아」의 음악으로 춤질이 가능한「D.D.R 2 어팬드 클럽버전 VOL. 1 (이하 DDR 어펜드)」이 바로 그것. 그리고「댄싱 스테이지 피튜어링 - 트루키스 데스티네이션 (이하 TKD)」은 (제목이… 숨찬다) DDR과 별다르지 않은 방식의 게임이지만 제목에서 알 수 있듯이 TKD라는 그룹의 노래를 수록했다는 것이 차이점. DDR 2에 질린 그대들이여. 이제 한 달에 하나씩 CD를 기다려라. 참고로 두 개는 별개의 타이틀이니 착각은 마시길.

DDR 어펜드

BM의 사운드로 댄스댄스!!

DDR 2의 교환 디스크가 등장! 이 디스크는 CD를 바꿔주는 것만으로 신곡을 즐길 수 있도록 되어 있다. 현재 DDR 어펜드는 BM 2 DX와 DDR2를 링크하여 클럽 플레이를 실현한 「DDR 2nd ReMIX 클럽버전」의 리뉴얼 판. 비트 매니아와의 링크는 없으나 그 대신 클럽버전에 수록되어 있던 곡들을 즐길 수 있다.

CHECK! 수록곡은!?

29. November

◀ 이 곡은 BM을 대표하는 곡 중 하나. 댄스 뮤직으로도 충분히 즐길 수 있는 곡이다

ska a go go

◀ 이 곡은 BM에서도 매우 템포가 빠른 곡. 후반부가 초난관!!

그라디우스 사이버

◀ 명작 슈팅게임「그라디우스」의 사이버 리믹스 곡. 난이도는 상당히 높다

플레이를 뜨겁게! 각종 모드를 즐기자!!

◀ 1P와 2P 각각의 레벨을 설정할 수도 있다

▶ 에디트 모드로 작성한 오리지널 스텝을 친구에게 보여줄 수도 있다

각종 모드 소개

ARCADE MODE

기본적인 모드. 총 3곡을 성공하면 클리어하게 되어 있다. 초보 댄서는 우선 이것으로 시작!

EVENT MODE

통상과 다른 플레이 스타일이 준비된 모드. 혼자서 2개의 발판을 사용하거나 두 배 속도로 화살표가 나타나는 등 고난이도의 기술을 요구한다.

RECORDS

모든 곡의 플레이 성적을 볼 수 있다. 콤보 수, 스코어 등 자세하게 나오기 때문에 자신의 실력을 평가하기에 안성맞춤!

TRAINING & EDIT

PS이기 때문에 가능한 모드. 화살표를 자신이 설정할 수도 있고, 어려운 곡은 템포를 늦추거나 할 수도 있다.

OPTION

게임 레벨의 조정, 스테이지 수의 변경 등 각종 설정을 해주는 모드

TKD

TKD 사운드로 댄스 댄스!!

아케이드 판으로 현재 가동중인 TKD가 드디어 PS로 이식! 게임 시스템은 DDR과 동일하게 화면상에 나타나는 화살표에 맞추어서 스텝을 밟으면 된다.

◀ 역시 DDR 전용 컨트롤러는 필수!?

▶ 오리지널 스텝, TKD에서도 제작가능!!

Dreamcast DreamCast 특보

3기종 발매의 위업 달성

바이오 하자드 2

VALUE PLUS

제작사	캡콤
장르	어드벤처
발매일	12월 23일
발매가	4,800엔

DC 최초의 바이오 하자드는 코드 베로니카가 아니었다! 바로 이것, 바이오 하자드 2! 이것으로 클레어가 등장하는 바이오 하자드 시리즈는 전부 DC로의 발매가 결정이 되었는데…. 질적 향상이라는 부제에 어울리는 게임인지 천천히 뜯어보아 주자.

PS와의 차이

아직까지 확실한 차이점은 발표된 바가 없다. 하지만 DC판이니 만큼 그래픽은 훨씬 뛰어나며, 두 명의 스토리가 서로의 플레이에 영향을 미치는 관계로 총 4가지의 시나리오가 존재했던 '잽핑 시스템' 역시 당연히 건재하다. CG 무비도 충실히 재현되어 있으므로 베로니카를 접하기 전에 DC판 바이오 하자드의 새로운 느낌을 접하는 기분으로 한 번 더 라쿤 시티로 출발이다!

▲ 신참 경찰 레온의 CG

▲ 베로니카에 비하면 상당히 얼빵한 클레어의 모습

바이오 하자드 2의 스토리

스타즈의 활약 이후 2개월 뒤. 크리스 레드필드의 여동생 클레어는 오빠 크리스를 찾으러, 라쿤 시티 경찰의 뉴 페이스인 레온은 자신의 배속지인 라쿤 시티를 향해 라쿤 시티로 모인다. 하지만 라쿤 시티는 이미 지옥의 도시로 변한 후였고, 둘은 이곳에서의 대탈출을 시도한다…라는 모두가 알고 있을 2의 스토리. DC에서는 얼마나 새로운 느낌으로 다가올지 기대해 보자.

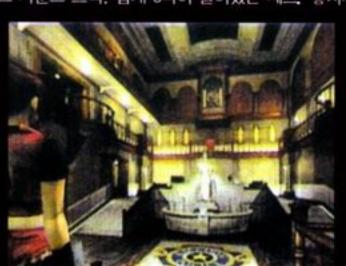
▲ 기억하나? 샷건 아저씨네 집 앞이다

▲ 정겨운 얼굴 '리퍼'

▲ PS와 DC화면의 차이. 뭐가 다른 지 느낄 수 있겠는가? ▲

게임 외적인 특전이 있다!

드림캐스트로의 이식에 있어 아직 정식적으로 무엇이 추가된다고 하는 것은 발표된 것이 없다. 하지만 확실한 것은 본 게임 외에 한 장의 게임 GD와 한 장의 음악 GD가 동봉된다고 하는 점이다. 그게 뭐냐고? 놀라지 마시라. 게임 GD는 「코드: 베로니카」의 체험판! 음악 GD는 바이오 하자드 사운드 트랙! 합계 5곡이 들어있는 세트. 놓치지 말라!

▲ 자동차의 전복과 동시에 좀비의 습격이…

▲ 경찰서로 진입. 더욱 더 참혹한 장면들이 기다리고 있다

▲ 물론 적들도 더욱 참혹한 꼴을 당하게 된다

너 언제 나올래?

바이오 하자드 코드: 베로니카

제작사	캡콤
장르	어드벤처
발매일	2000년 3월 예정
발매가	6,800엔

나온다 나온다며 계속 겁주고 있는 DC판 바이오 하자드. 클레어가 주인공으로 등장하는 것으로 알려져 있었지만 이번에는 또 다른 주인공이 등장한다고 한다. 그 주인공의 정체는 놀랍게도 크리스 레드필드! 사이좋은 남매 살육의 현장이 기대되지 않을 수 없다.

2명의 주인공 드디어 결정!

클레어가 주인공으로 채용되어 있었던 것은 자명했던 사실이었지만 크리스가 새로운 주인공으로 참가한 것은 의외 중 의외라 하지 않을 수 없다. 질이 3의 주인공으로 등장했었으니 어느 정도 짐작은 된다고 생각하지만….

▲ 2에 비해 무서워진 눈초리

지옥을 구경한 자의 얼굴이다 ▶

천성적인 싸움꾼 클레어

군사 훈련 한번도 받지 않았으면서 글록부터 로켓런처까지 모든 총기구를 완벽히 다루는 천재 여성. 2에서의 목적대로 오빠를 찾아 유럽으로 건너가는 도중 어떤 인물에 의하여 외딴 섬으로 유폐되는 꼴을 당하고 만다.

◀ 건물 모델을 보면서 고심하고 있다. 어디서 본 건물…

S·T·A·R·S 최고 명사수의 사격 솜씨 ▼

3년만의 복귀, 크리스

질의 등장에 이끌린 것인가? 라고 생각되는 「진짜 주인공」. 1의 「서양 저택 사건」이후 사건의 진상을 밝히기 위해 유럽으로 건너갔다…라는 것이 2에서의 설정이었다. 그런데 왜 여기에서 등장하는지는 의문. 혹시 이 섬이 유럽에 있는 것인가? 아니면 클레어를 구하기 위해?

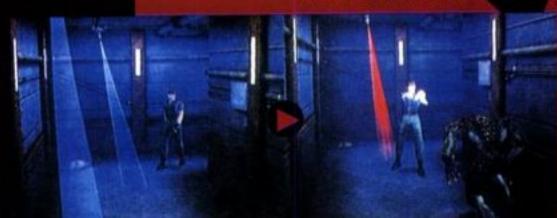
남매 대격전의 현장

이번 작품의 특징이라고 한다면 디노 크라이시스와 마찬가지로 배경까지 전부 폴리곤으로 처리되었다는 점. 이로 인하여 더욱 긴장감 넘치는 연출이 기대된다. DC의 그래픽 구현 능력과 더불어 바이오 하자드의 신기원을 이루어 낼지도….

새로운 시도도 여러 가지가 보인다. 라이터를 이용하여 어두운 곳을 진행해 나간다던가 침입자 감지 센서로 인하여 적들이 쫓아온다던가 하는 더욱 흥미진진한 게임 연출이 돋보인다. 또한 2와 3과 마찬가지로 이벤트 신에서는 CG무비가 사용되고 있다. 과연 시리즈 최고의 작품이 될 수 있을지?

클레어와 함께 시점이 이동된다. 디노 크라이시스에서의 철창 통로에서 쓰였던 기법

이 쪽은 크리스를 중심으로 시점이 움직인다. 장소는 같지만 시점이 전혀 다른 것을 알 수 있다

▲라이터를 쓰지 않았을 때와 쓸 때의 비교. 「조용한 언덕」이 생각나는 장면이다▲

▲뻔히 보이는 감지 센서. 심심해서 닿아보면

▲헌터 등장! 지나친 호기심은 죽음을 부른다

▲좀 늙어 보인다

창간 7주년 기념 이벤트

77명의 애독자에게 선물을 드립니다!!

게임파워가 애독자 여러분들의 성원에 힘입어 창간 7주년을 맞이하게 되었습니다. 지난 호에 안내되었던 것처럼 이번 호에는 창간 기념으로 77명의 애독자들에게 선물을 드리게 되었습니다. 먼저 수많은 사연과 이벤트 참여 편지에 감사드리며 모두 실어드리지 못한 점을 진심으로 죄송하게 생각합니다.
또한 사연은 일부 내용에 맞게 편집, 부분 삭제하였으니 많은 양해 바랍니다.
자! 그럼 게임파워 창간 7주년의 기쁨을 같이 누릴 수 있도록 당첨자들의 '게임파워와 함께 한 추억'들을 대 공개하도록 하겠습니다.

행운의 7주년 기념 행운의 당첨자들

사연 스타 탄생!

플레이스테이션1대

안녕하세요. 저는 부천에 살고 있는 게임파워의 열렬한 애독자 장용민이라고 합니다. 제가 지금부터 게임파워 덕분에 스타(?)가 되었던 저의 이야기를 하려고 합니다. 지금으로부터 2년 전 저에게는 정말 지금도 잊지 못할 일이 있었습니다. 바로 제가 게임파워(당시 게임챔프)의 97년 1월호 표지모델이 되었던 것입니다(당시에는 몇 달간 그런 이벤트가 있었습니다). 그 때 우리 반 아니 우리학교에서 저는 스타가 되었습니다. 우리 반 아이들은 말할 것도 없고 다른 반 아이들까지 저를 찾아 와서는 우리 학교에서 스타가 나왔다면서 저를 따라 다녔습니다. 그리고 저희 동네 이웃 사람들까지 저희 집에 축하 전화를 했었습니다. 저는 지금도 그 때 일이 잊혀지지 않는 소중한 추억으로 남아 있습니다. 저에게 정말 소중한 추억을 만들어 주신 게임파워에 다시 한번 감사하다는 말을 드리고 싶습니다. 그리고 게임파워 창간 7주년 맞이한 것을 진심으로 축하드리며 앞으로도 국내에서 최장수 게임지, 최고의 게임지가 되길 바랍니다.

게임파워가 무서워 … 사연

댄스 댄스 레볼루션 컨트롤러

안녕하세요. 저는 플스를 가진 고3 남학생입니다.
〈중략〉 그러던 어느 날 게임파워를 사 가지고 온 저는 방에서 부모님 몰래 보고 있었습니다(책 사이에 끼워서…). 그런데 갑자기 아버지가 불쑥 들어오셨습니다. 너무나 당황한 저는 얼른 문제집 사이에 게임파워를 오른손으로 덮으며 왼손으로 문제집을 넘겼습니다. 그러던 중에 문제집을 넘기던 왼손과 게임파워가 약간 스치고 지나갔습니다. 그러나 아버지 때문에 태연히 문제집을 푸는 척했습니다. 아버지는 곧 나가셨고 저는 다시 게임파워를 펴서 독서 삼매경에 빠져들어 갔습니다. 잠시 후 어머님께서 간식을 가지고 제방에 들어 오셨습니다.
〈중략〉 갑자기 어머님이 " 손이 왜 그러니?". 저의 손을 보니 칼에 베인 것처럼 왼손에서 피가 흐르고 있었습니다. 결국 문제집 사이에 끼워둔 게임파워는 쉽게 걸리고 말았습니다.
〈중략〉 종이는 정말 날카롭더군요. 무섭습니다. 아니 그보다 더 무서운 것은 왼손에서 피가 나도록 다쳤는데도 그것도 모르고 게임파워를 보게 한 '게임파워'가 더 무섭습니다. 이만….

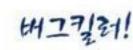
나는야! 기타맨

기타프릭스 컨트롤러1개

안녕하십니까? 삽화맨을 꿈꾸는 일러스트레이터 지망생 박정운입니다. 파워의 명 일러스트레이터 수환님을 존경하고 있습니다.

〈중략〉 기타프릭스에 관심을 가지고 있던 저는 전에 파워에서 본 것처럼 배드민턴 라켓에 PS 패드를 털실로 묶었습니다. 마침 어머님께선 거북이(사육) 물을 갈아 주신다며 대야에다 거북이를 담가두고 열심히 물을 갈고 계셨습니다. 전 거북이가 대야에서 나온 줄도 모르고 미친 듯이 게임에 열중하고 있습니다. 미친 듯이 계속 플레이하고 있다가 스텝 도중에 거북이를 밟아 버렸습니다. 거북이도 놀랐겠지만 저도 무척 놀라 라켓을 집어 던져 버렸습니다. 가없은 패드는 대야로 텀벙….

〈중략〉 전 파워의 가장 빠른 정보 수집력을 굉장히 좋아하고 있습니다. 게임파워가 영원한 우리 나라의 대표적 비디오 게임잡지로 지속되길 기원하며 이만 줄이겠습니다.

▲ 대형 일러스트를 함께 보내주신 박정운 독자

안녕하세요. 우와! 챔프가 벌써 7주년이라니…(아, 죄송합니다. 전 챔프라는 이름이 더 좋아서…). 그러니까 제가 챔프를 본지도 5년이 되었군요. 그땐 초등학생이었는데 벌써 이렇게 늙어 버리다니…. 처음에는 그냥 게임하다 막히는 부분이 있어서 사기 시작했는데(그것두 오빠 돈으로) 이제는 매달 안사면 불안해 집니다(헉, 중독인가?). 예전에 '버그를 잡아라' 라는 코너 그거 제가 제일 좋아하던 거였어요. 특이해서…. 거기 한 번 뽑히려고 제가 직접 '버그를 잡아라' 라는 책도 만들어 보내고, 하하 재밌었습니다.

그러고 보니깐 지금 플스로 게임을 할 수 있게 된 것도 다 챔프 덕이군요. 처음 패밀리로 오락할 때 챔프에서 슈퍼컴보이(처음한 오락이 슈퍼마리오였는데 그때의 감동은…)가 뽑히는 바람에 업그레이드되었는데 거기다 나중에 또 다시 뽑힌 미니컴보이도 팔아서 지금 플스를 살 수 있게 되었습니다.

〈중략〉앞으로도 계속 발전해서 더 많은 사람들이 즐거워 할 수 있는 챔프(앗! 파워)가 되어 주세요.

댄싱블레이드 피규어 1개

전 여자가 아니예요

MG 건담 MKII

안녕하세요! 전 게임파워를 너무너무 좋아하는 박희영이라고 합니다. 저는 게임파워를 구독하면서 정말로 잊혀지지 않는, 잊지 못할 사건이 있습니다. 전 이름이 여자 같아서 여자로 오해하시는 분들이 정말 많습니다. 사연은 이렇습니다. 전 어김없이 게임파워를 사서 보고 있었는데 지난달에 보낸 엽서의 사연이 실려 있었습니다. 전 너무 기뻤습니다. 그리고 며칠 후 이름모를 한 아저씨께서 저에게 편지를 보내셨더군요. 읽어보았더니 게임파워에 실린 저의 이름을 보고 너무 예뻐서 편지를 보냈다고 하더군요. 제가 여자인줄 아셨나 봐요. 정말 황당했습니다. 그래서 전 매달 게임파워를 보고 웃는답니다.

효열아, 연락해줘~

안녕하세요. 대구에 사는 챔프맨 동헌입니다.

때는 바야호로 1996년(중학교 3학년 때) 8월 제가 한창 챔프(파워가 당시에는 챔프!)에 응모할 때의 일이었습니다. 전 잡지에 제 이름이 실린 것으로 희열을 느끼고 있었어요. 그런데 축구를 하다가 저의 팔이 부러지게 된 것입니다. 그래서 챔프에 엽서를 하나도 보내지 못하게 되었습니다. 그 때 효렬이라는 친구가 제게 하는 말이 그거 한번 안보내면 어떠냐고 하더군요. 〈중략〉 그 말을 듣고 전 그 친구에게 조금 심한 말을 했어요. 나중에는 친구에게 조금 미안하더군요.

그렇게 한 달이 지난 후….

챔프를 사서 버그를 잡고 있는데 독자란을 보다가 놀라고 말았습니다. 거기에 보내지도 않은 제 이름이 있었던 것입니다. 게다가 그 옆에는 제 친구의 이름이…. 그 친구가 제 대신 보낸 것이었습니다. 그 친구에게 얼마나 미안하던지…. 졸업 후 효렬이랑 소식은 끊겼지만 전 아직 그 친구를 잊지 못하고 있습니다. 효렬아! 혹시 아직 파워를 보고 있다면 꼬~옥 연락해 줘!

MG GM

게임파워와 어머니

MG 건담 GP 01

안녕하세요. 게임파워 여러분!
저는 게임과 만화를 좋아하는 고3 소년 '정원'이라고 합니다.
〈중략〉 제가 중학교 3학년 때의 일이었습니다. 그땐 KOF가 유행이었고 저는 그 게임에 심취해 있었습니다. 공부도 안되고 머리 속에서 필살기 커맨드가 빙빙 돌더군요. 그래서 한가지 묘책을 생각해 냈지요. 바로 야자(야간자율학습)였습니다. 그때 저희 학교에서는 야자가 의무가 아니고 신청제였는데 그걸 이용해 어머님께는 야자한다고 말씀드리고 오락실로 가서 게임을 하는 것이었습니다.
〈중략〉그러던 어느 날 일이 터졌습니다. 친구들과 오락실에서 나오는 것을 어머니께 들켜 버렸거든요(저희 동네는 상당히 좁습니다). 전 죽을 각오로 집에 들어갔습니다. 그리고는 어머니께 심하게 꾸중을 들었습니다. 그후로는 어머니와 대화도 줄고 게임을 못해서 생활할 맛도 나지 않았습니다. 그러던 어느 날 책상 위에 게임챔프(당시에는 게임챔프) 최근호가 올라와 있었습니다. 저는 산 기억이 없는데 하며 책을 열어보니 편지 한 통이 있었습니다.
편지내용은 '엄마가 아들을 잘 이해하지 못하고 너무 야단만 친 것 같구나. 게임도 취미라면 취미일 수도 있는데 엄마가 미안하고 다시 활기찬 아들이 되어 줬으면 좋겠다.' 라고 쓰여 있었습니다.〈하략〉

전 얼굴이 작아요

댄싱 블레이드 전화카드 컬렉션

안녕하세요. 저는 게임파워를 매월 보는 남자(이름 때문에 헷갈리는 경우가!) 고등학생입니다.
〈중략〉지난 9월 30일 전 어김없이 게임파워를 사기 위해 집을 나서려했습니다. 그런데 어머님께서 나가는 김에 두루말이 휴지 한 다발을 사오라고 하셨습니다. 저는 먼저 서점으로 가서 게임파워를 샀습니다. 그리고 휴지를 사러 슈퍼로 갔습니다. 보통 그렇듯이 휴지코너에는 휴지 이외에도 아기 기저귀들과 여성들의 필수품(?)들이 같이 진열되어 있었습니다. 그런데 고급 화장지들은 진열대(손이 잘 닿는 곳)에 가지런히 진열되어 있고 서민층의 싸구려 두루말이 휴지들은 맨 꼭대기에 쌓여 있었습니다. 어머니가 싼 것을 사오라고 하셨기 때문에 키가 작은 저는 점프…. 휴지를 잡았다가 놓치고 추락하면서 그 아래 쌓여 있던 여성들의 필수품들이 네다섯 개 떨어 졌습니다. 다행히 주인은 눈치채지 못한 것 같아 저는 재빨리 그것들을 줍기 시작했습니다. 그때 인기척이 느껴졌습니다. 언젠가 동네 오락실에서 마주쳤던 친구들이었습니다. 그 녀석은 아직 절 보지는 못했지만 이쪽으로 걸어오고 있었습니다. 전 문득 생각했습니다. '어떤 이상한 놈이 여성 필수품을 들고 있네. 혹시 변태아냐' 라고 그들이 생각하면 어쩌지 라고…. 그런 생각이 들자 마침 들고 있던 게임파워로 얼굴을 가리고 남아 있던 여성 필수품들을 모두 제자리에 갖다 놓았습니다. 그 녀석은 제 얼굴을 보지 못한 것 같습니다. 정말 게임파워가 아니었다면 앞으로 오락실에도 못 갈 뻔한 추억입니다

파워, 다 봤재!

MG 건담 GP 01

안녕하세요. 성은입니다.
〈중략〉 게임파워를 모으면서 잊지 못할 사건이 있었습니다. 중1때부터 친구를 통해 게임기를 알게되어 돈을 모으기 시작. 중3이 되서야 겨우 N64를 사게 되었습니다. 게임기는 없어도 중1 때부터 다니던 게임점이라 N64를 싸게 주고 구입하였습니다. 평소 그 게임점에서 게임파워를 본 영향으로 저도 게임파워를 구독하게 된 것입니다.
참고로 그 게임점에는 게임파워 창간호부터 이번에 나온 것까지 모조리 있었습니다. 몇 달이 지나면서 저의 책상에 꽂히는 게임파워가 흐뭇했습니다. 그러나 중학생 용돈으로는 매월 게임소프트와 게임파워를 모두 사기가 곤란했습니다. 결국 선택한 방법이 좋은 말로 하면 남의 물건 손대기, 나쁜 말로는 도둑질. 평소 자주 가던 게임점에서 게임파워를 훔치게 되었습니다.
〈중략〉 몇 달간 계속 훔치다가 갑자기 아저씨랑 눈이 마주쳤습니다. 저는 속으로 '죽었구나' 하는 생각이 들었습니다. 부끄러워 고개를 못들었습니다. 그런데 아저씨께서 저에게 "야! 빌려간 게임파워 다 가져온나, 다 봤재!"
할 말이 없더군요. 지금와서 생각해 보면 훔친 것도 나쁘지만 부끄러워서 고개를 들지 못합니다. 지금은 이사를 가서 그 아저씨와는 연락이 끊겼지만 다시 찾아가서 아저씨께 죄송하다는 말씀을 드려야 할 것 같습니다.

알림!

당첨되신 분들은 다소 번거로우시더라도 일단 10월 30일까지 확인 전화를 주시기 바랍니다. 당첨되신 분들 중 서울, 경기 지방에 계신 분들은 직접 내사하시어 상품을 수령해 가시기 바라며 지방에 계신 분들은 확인 전화 후 저희가 우편 발송해 드립니다. 또한 우편 사고로 인한 상품의 분실, 훼손 등에 대해서는 책임지지 않습니다.

(주)아카데미과학
(주)나선
평화미디어
E2 소프트 등
관계자 여러분께 지면을 빌어 감사의 말씀을 드립니다.

그래픽으로 보는

POWER 앙케이트

이번 달에는 게이머들의 영원한 화제 '게임과 공략'에 대한 앙케이트를 조사해 보았습니다. 우선 가장 눈에 띄는 것은 역시 PS 유저들이 압도적으로 많다는 점과 자신의 방에 전용 모니터를 가지고 있다는 쪽이 그렇지 않다는 쪽 보다 많아 예전에 비해 게임 생활이 많이 윤택해 졌다는 것을 느낄 수 있었습니다.

질문 1

당신이 현재 가지고 있는 게임기는 무엇 무엇입니까?

질문 2

자신의 방에 게임 전용 모니터를 가지고 계십니까?

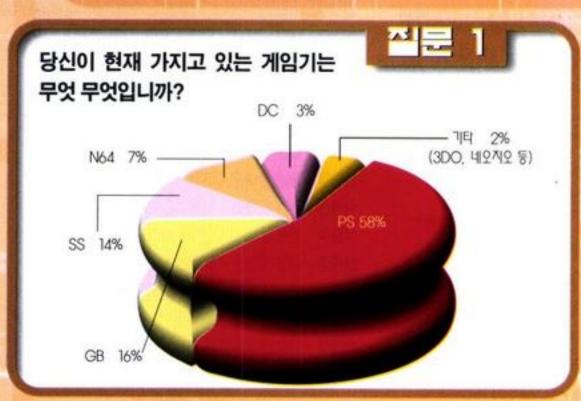
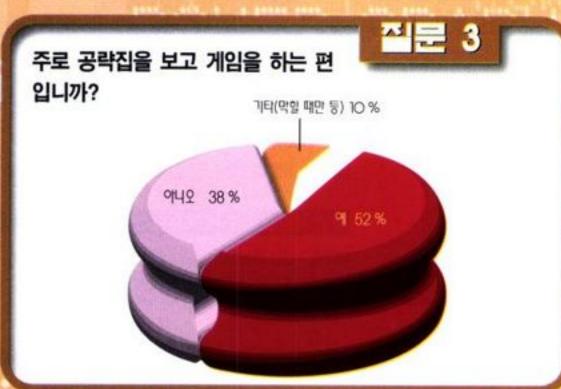
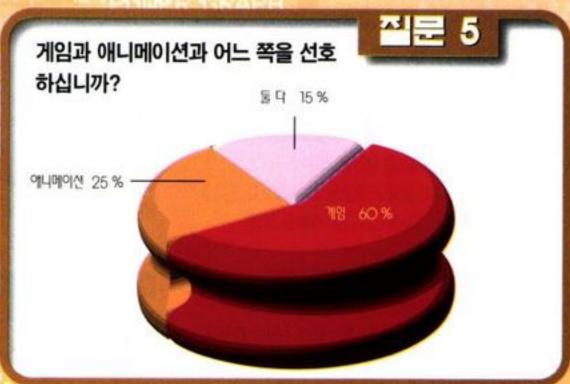
질문 3

주로 공략집을 보고 게임을 하는 편입니까?

질문 5

게임과 애니메이션과 어느 쪽을 선호하십니까?

질문 8

게임 때문에 일본어를 공부하고 계십니까?

통계 BOY'S 통계 VOICE

이 외 4번 질문이었던 '공략집을 보고하는 것이 게임실력 향상에 도움이 된다고 생각하십니까?' 라는 질문에는 '예'와 '아니오'가 비슷한 비율의 답변으로 접수되었으며 6번 '소프트와 주변기기 중 어느 쪽을 중시하십니까?' 라는 질문에는 '소프트'라고 대답한 유저들이 압도적으로 많았다. 이것은 아직 우리 나라에서는 유용한 주변기기를 구입하기도 힘들 뿐더러 유저들은 소프트에 비해 주변기기는 가격이 비싸다는 느낌을 가지고 있다는 것을 반영하는 것으로 보여진다.

전격왕 기사제휴 특집

플레이스테이션 2가 다가온다

- 뛰어난 기능으로 차세대를 책임진다.
  TV 옆에 플레이스테이션 2 한 대씩
- PS의 동반자 남코가 만드는 두 타이틀
  - 철권 TAG TOURNAMENT(가칭)
  - 신 릿지레이서(가칭)
- PS2가 목표로 하는 새로운 엔터테인먼트의 모습

전격왕

電擊王
기사제휴 특집

뛰어난 기능으로 차세대를 책임진다 · TV 옆에 플레이스테이션 2 한 대씩

엔터테인먼트의 새로운 세계를 창조한다

영화, 음악, 게임… 모든 엔터테인먼트를 융합시켜 이제까지 없던 새로운 세계로 이끄는 마법의 상자. 그것이 플레이스테이션 2이다. 마치 자신의 의지로 움직이는 듯한 가공체의 생성과 하나의 세계를 리얼타임으로 표현, 변화시키는 '환경의 형성'. 이런 엄청나게 복잡하고 자연스러운 표현을 가능하게 만드는 것이 SCE와 도시바가 공동개발한 128비트 신형 CPU「이모션 엔진」과 SCE가 독자적으로 개발한 초고속화상처리 프로세서「그래픽스 신디사이저」이다. 또한 DVD를 이용한 소프트 공급 등은 이제까지와는 격이 다른 차세대 사양이다. 우주를 상징하는 검은빛 몸체에 지구를 연상시키는 아쿠아 블루의 로고와 스탠드. 이 디자인이야말로 우주로 뻗어나가는 엔터테인먼트를 지향하는 PS2의 이념을 상징하는 듯하다.

PC 카드 인터페이스

노트북 PC의 기능확장 등에 이용되는 다기능 카드의 통일규격이며 차세대의 주류가 될 TYPE 3 슬롯이 1개 탑재되어 있다. 2001년부터 시작되는「비트 배신 서비스」는 CATV 망과 PS2를 인터넷으로 접속, 하드디스크를 내장한 전용 유니트와 연결한 PC 카드를 슬롯에 끼워 넣어 각종 컨텐츠를 다운로드할 수 있는 시스템이 될 것으로 추측되고 있다. 고속 모뎀 카드 등, PC 카드를 사용한 기능 확장은 실용성이 높다.

메모리 카드

플레이스테이션 세트에 1개 동봉될 예정인 메모리 카드는 종래의 PS용 메모리 카드와 비교하면 64배, 기존의 블럭수로 환산하면 약 1,000 블럭에 해당하는 8MB라는 방대한 기억 용량을 지니며, 250배의 속도로 데이터를 로드·세이브할 수 있다. 또한 네트워크 접속에 의한「비트 배신 서비스」를 염두에 둔 최신 보안 기술 '매직 게이트(Magic Gate)'를 채용하고 있다. 가격은 3,500엔(세금 별도) 예정이다. 참고로 기존의 메모리 카드와 포켓 스테이션도 PS2에서 사용 가능하다. 다만 신형 메모리 카드는 구기종 PS에서 사용할 수 없다.

USB 포트

키보드와 마우스, 스피커나 스캐너 등 PC용 주변 기기를 접속하는 단자로「HUB」라는 중계·분배기를 사용하면 63개까지 기기를 접속할 수 있다. 통일 규격인 USB 단자를 채용하고 있기 때문에 시판되고 있는 PC용 주변기기가 사용될 수 있을 것으로 기대되지만, 그럴 경우 드라이버의 인스톨 문제가 있기 때문에 PS2 전용 기기를 판매한다는 것이 현실적인 방안. 하지만 게임용 키보드나 마우스는 특히 고가인 경우가 많아서, 이럴 경우 확장성이 제한되어 버린다. 가능성의 범위는 넓지만 게임기에서 어느 정도까지 사용될 수 있을지는 예측하기 어려운 부분이다.

주전원

전원 스위치는 본체 뒷면에 위치한다. TV처럼 항상 전원이 ON인 상태이며 리셋 스위치로 서브 전원의 ON/OFF를

AV 멀티 출력 & 광(光) 디지탈 출력

AV 멀티 출력단자는 TV로 입력되는 영상과 음성 출력을 담당한다.
광(光) 디지탈 출력(옵티컬)은 음악 CD와 MD 사이의 디지탈 녹음을 가능케 해준다(사진은 MD 데크).

MEMORY CARD MEMORY CARD

디스크 드라이브의 오른쪽(세로로 세울 경우에는 위 쪽)에 위치한 리셋 버튼. 전원이 ON 시키면 녹색의 LED가 켜진다. 본체 전면에 위치하고 있기 때문에 서브 전원의 ON/OFF는 리셋 버튼이 담당한다.

이젝트 버튼

디스크 드라이브의 개폐 버튼. PS와는 달리 프론트 로딩 디스크 드라이브이기 때문에 버튼 하나로 트레이가 동작한다. 액세스시는 파란 색 LED가 빛난다. 처음엔 트레이를 여닫는 시간이 다소 부담스러울 수도….

디스크 & 프론트 로딩

디스크 드라이브는 PC나 오디오 등에 널리 사용되고 있는 프론트 로딩 방식을 채용했다. 참고로 디스크의 디자인 부분을 살펴보자. 현행 PS용 CD의 뒷면은 검은 색이고 PS2용 DVD-ROM의 뒷면은 은색, 그리고 PS2전용 CD-ROM의 경우에는 뒷면이 파란색으로 디자인되어 디스크의 색으로 미디어의 종류를 구별할 수 있다. 또 PS2 전용 소프트 패키지는 시판되고 있는 DVD 비디오 소프트와 동일한 사이즈로 제작된다. 더불어 드라이브 앞면의 PS 로고 마크는 회전이 가능하기 때문에 세로로 세우든 가로로 눕히든 언제든지 제대로 감상(?)할 수 있다.

i 링크

PC 기기에서는 IEEE1394라고 불리는 최신 접속단자로 USB포트보다 20배나 빠른 전송속도를 자랑한다. 이 규격을 SCE에서는 「i-링크」라고 부른다. 이미 자사(SONY)의 PC나 DV에 사용하고 있기 때문에 그 기기들과 링크될 가능성도 배제할 수 없다. PS2에서는 이 i 링크에 케이블을 꼽아 통신대전을 벌이게 된다. 데이터 전송 속도가 무척 빠르기 때문에 이전 보다 더욱 쾌적하게 게임을 즐길 수 있게 된다.

스탠드

PS2 본체를 고정시키는 스탠드. 우주를 나타내는 검은 본체와는 달리 지구의 바다를 표현한 그라데이션 블루가 선명하게 비치는 디자인으로 종래의 공업제품에서는 보기 힘든 채색 방식이다. 세로로 세우는 스탠드는 별도 판매.

리셋 버튼

그 외 PS2의 주된 특징

● DVD 비디오 소프트 재생 가능

DVD-Video는 동화상 압축규격 MPEG 2에 의한 고화질·고음질의 디지탈 미디어이다. 미국에서는 이 DVD 비디오 쉐어가 급속하게 확대되고 있고, 일본에서도 가까운 장래에 DVD가 비디오 소프트의 주류가 될 것으로 전망된다. PS2의 39,800엔이란 가격은 현재 가게에 진열되어 있는 DVD 플레이어에 비해 엄청나게 싼 것. PS2의 영향으로 경쟁사들은 값 싼 DVD 플레이어를 발매할 것으로 예상된다. 참고로 PS2에서는 일본 DVD 소프트가 모두 재생 가능하다.

● 스크린 세이버 탑재?

TGS에서 흐르고 있었던 이 로고는 디스크를 넣지 않은 상태에서 전원을 켰을 때 표시된다. 스크린 세이버의 역할도 겸하는 것?

● PS와 호환

지금의 PS와 같은 능력을 지닌 I/O 프로세서를 탑재해 PS용 소프트를 PS2에서 즐길 수 있다. 양질의 옛날 작품들을 사멸시키지 않으려는 배려다.

● DUAL SHOCK 2

PS2 본체에 동봉되는 컨트롤러. 스타트와 셀렉트 버튼을 제외하고 전부 강약을 입력할 수 있는 아날로그 버튼을 채용했다. 가격은 3,500엔(세금별도).

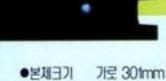
● 2001년 통신 서비스 개시

CATV망을 이용한 대용량, 광대역 네트워크 서비스가 예정되어 있다(비트 배선:e-Distribution 서비스. 네트워크를 이용해 각종 컨텐츠를 제공받을 수 있게 된다). 2001년 서비스 개시를 목표로 전용 네트워크 접속 어댑터를 개발중에 있다. 동시에 전용 전자상거래 시스템 서비스도 개시된다. 인프라 구축 등의 자세한 사항은 미확인.

차세대 컴퓨터 엔터테인먼트 시스템

플레이스테이션 2

표준가격 39,800엔(세금 별도) 2000년 3월 4일 발매

아날로그 컨트롤러(DUAL SHOCK 2), 메모리 카드(8MB), 데모 디스크, AV멀티 케이블, 저원 케이블 동봉. DVD비디오 소프트, 음악 소프트, 플레이스테이션 용 소프트 재생 가능, 포켓 스테이션 대응.

●본체크기 가로 301mm
세로 178mm
높이 78mm

●중량 2.1kg

●대응 소프트 PS용 CD-ROM, PS2용 CD-ROM, PS2용 DVD-ROM, 음악 CD, DVD-Video

●입출력 컨트롤러 포트 ×2, 메모리 카드 슬롯×2, AV멀티 출력×1, 광(光)디지탈 출력×1, USB 포트×2, IEEE1394(i 링크)×1, PC 카드 인터포트×1

●CPU 이모션 엔진(128비트)
클럭 주파수 : 294.912MHz
메인 메모리 : 32MB(Direct RDRAM)

●그래픽스 그래픽스 신디사이저
클럭 주파수 147.456MHz
최대 화상능력 초당 7,500만 폴리곤

●혼재 캐쉬 VRAM 4MB

●사운드 SPU 2
동시 발음수 48ch+소프트 음원

●I/O 프로세서 플레이스테이션 CPU+
클럭 주파수 33.8688MHz/36.84MHz

●디스크 드라이브 CD-ROM 24배속, DVD-ROM 4배속

電擊王 기사제휴 특집

철권 TAG TOURNAMENT(가칭)

■ 새로운 소프트 소개

아케이드용 인기 3D ACT 시리즈 최신작을 이식. 지금까지의 시리즈에 등장한 캐릭터가 총 출연해, 2 : 2 태그 배틀을 펼친다. 지금까지 이식상황은 그래픽의 레벨이 틀릴 정도로 진화하고 있는 중. 가정용 오리지널 요소도 기대된다.

…는 소프트! …빌뿐이다

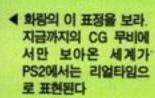
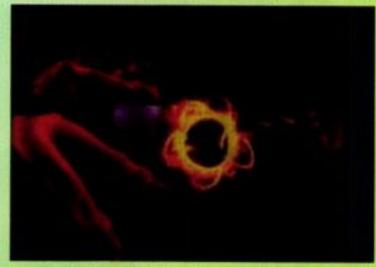
감동 … 아케… 씬 능가하는 리얼한 캐릭터, 배경의 온기… 까지 느끼게 만드는 3D공간 등이 실제로 그 … 있다는 느낌을 준다. 기획자인 하라다씨가 말한 것처럼 보고 있는 것만으로도 즐거운 작품이 될 것이 확실하다. 아직 가정용 만의 오리지널 요소는 불명이지만 전혀 걱정할 필요는 없다. 지금까지의 PS판 「철권」시리즈를 보면 가려운 곳을 긁어 준다고나 할까? 호화찬란하다고 할까? 아무튼 그런 요소를 가득 담고 있을 테니까. 지금 관심이 되고 있는 것은 '본체와 동시에 발매될까?' 라는 점 뿐. 개발스텝 여러분! 잠자는 시간도 아껴가며 일해주시길.

DATA

발매원 ● 남코
발매일 ● 미정
가격 ● 미정

본체동시 발매예상: ◎
TGS 가을 전시: 플레이 가능
격투 액션

▲ 풀잎이 바람에 흔들리는 모습까지 세세하게 표현. 화면 안쪽의 관중들에게도 주목!

◀ 화랑의 이 표정을 보라. 지금까지의 CG 무비에서만 보아온 세계가 PS2에서는 리얼타임으로 표현된다

▲ 폴의 붕권이 작열! 역동하는 육체로부터 뜨거운 피의 진동이. 정교하게 묘사된 배경으로부터는 그 장소를 지배하는 차갑고도 긴장감 넘치는 공기를 느낄 수 있다

▼ 부드럽게 흐르는 움직임은 마치 액션 영화를 보고 있는 듯한 느낌을 준다. 아직 개발중이기 때문에 앞으로 얼마나 발전할 지 기대된다

▼▼「철권TT」개발자 인터뷰▼▼

개발은 지금부터가 진짜

- TGS 전시 버전의 개발도는 어느 정도입니까?

· **하라다**: 10%정도랄지…. 아직 개선의 여지가 많이 남아 있습니다. 예를 들면 「철권」시리즈에서는 지금까지도 공격을 받았을 때 고통스러운 표정에 신경 썼습니다만 PS2에서는 그이상의 표정과 손의 움직임이 눈에 띌 거라고 생각됩니다. 그러니까 이전에는 신경쓰지 못했던 부분도 대충 감출 수 없다는 것이죠. 그럴 수가 없을 테니까.

- 현 시점에서는 일단 아케이드의 이식이란 기분으로 개발작업을 하고 있는 겁니까?

· **키모토**: 지금까지는 TGS 전시를 위해 PS2의 성능을 발휘할 수 있는 내용의 것을 만들었다는 심정입니다. 캐릭터 모델링에 있어서도 배경에 있어서도 물론 게임내용에 있어서도 지금부터가 본격적인 개발입니다.

- 실제로 개발을 하면서 PS2에 대해 어떤 인상을 가지게 되었습니까?

· **미나미**: 현행 PS와는 차원이 틀립니다. 그래픽의 수준도 점점 올라가고 있고 잠재력이 부담스러울 만큼 크다는 느낌마저 듭니다.

나카무라 : 어쨌든 '굉장하다' 는 거죠(웃음). 폴리곤 수 하나만 해도 차원이 틀려요. CPU의 계산 속도는 압도적입니다. 하지만 이런 퍼포먼스의 고사양에 따라가는 것은 앞으로 큰 문제이지요.

요다 : 지금까지 CG무비로 밖에는 불가능했던 것이 상당 부분 리얼타임으로 가능하게 될 것 같은 인상입니다. 자주 PS2에 대해서 "무비 같은 게임이 가능하다"라고 말해온 편이었습니다만 "이게 바로 그거야"라고 실감했습니다(웃음).

- 그 고성능 때문에 PS2는 아무나 제작에 손대지 못하는 기계라는 인상을 줄 듯한데?

· **키모토**: 아니요, 아직 PS2를 이용해 게임을 만드는 것이 익숙치 않기 때문이라고 생각합니다. PS의 경우에도 초기에 나온 소프트와 최근에 나온 소프트를 비교하면 최근에 나온 것이 양질이니까요. 「철권 TT」도 TGS버전의 영상과 실제 발매되는 것과는 많이 달라져 있을 겁니다.

- 이미 개발된 DC판 「소울칼리버」가 호평을 받고 있습니다만 의식하고 계십니까?

· **키모토**: SCE의 구타라기 사장도 「소울칼리버」를 뛰어 넘어야 한다라고 말했으니까요(웃음). 물론 저희들도 그런 의식을 가지고 있습니다.

· **하라다**: 「소울칼리버」는 좋은 의미에서 너무 심했습니다(웃음). 하지만 "「소울칼리버」에서도 그 정도까지 해냈으니까…' 라는 이야기가 안 나올 수는 없지요. 확실히 「철권 TT」를 만들어 나가는데 있어서 하나의 기준으로 삼고는 있습니다. 보는 것만으로도 '굉장하다' 는 느낌을 주었고 게임의 내용면에서도「연습 모드」등 굉장히 충실한 인터페이스로 제작된 작품이었으니까요.

플러스 알파의 요소는?

- 지금까지 가정용 「철권」시리즈에서는 엔딩 CG무비와 다채로운 모드 등 풍부한 플러스 알파 요소도 큰 매력이었습니다만 이번엔 어떻습니까?

· **하라다**: 아케이드용의 등장인물만 해도 32명이지만, PS2용에서는 그 수가 늘면 늘었지 줄어들진 않을 겁니다. 그만큼의 CG 무비라….

· **키모토**: 플러스 알파 부분에 있어서는 아직 구체적으로 생각하지 않고 있습니다. CG무비에 관해서는 쭉 들어갔던 부분이기 때문에 가정용 「3」에도 넣었습니다만 PS2는 무비급의 영상으로 실제 게임을 즐길 수 있습니다. 그럴 경우 과연 엔딩 CG 무비를 넣는 것이 얼마나 가치가 있을까라는 문제도 있습니다. 아케이드용의 완전한 이식과 더불어 PS2라는 하드에서만이 가능한 매력을 어떻게 끌어낼 것인가…. 어떤 것이든 간에 이제부터 생각해야할 부분이지요.

- 통신에 대한 구상은 없습니까?

· **키모토**: 현시점에서는 하드 자체가 지원하지 않기 때문에 「철권 TT」에 집어넣는 것은 어렵습니다.

하라다 : 「철권 TT」에 대해서는 현시점에서 통신 예정은 없습니다. 장래에 「철권 온 라인」이 나올지도 모르지만요.

가정에서 즐길 수 있는 날은 언제?

-PS2 본체 발매일이 3월 4일이라고 발표된 지금 「철권 TT」가 실제로 언제 플레이 가능할 것인가에 관심이 쏠리고 있는데요.

· **하라다**: 물론 빠르면 빠를수록 모두들 기뻐하겠지만 전략적인 부분도 있어서 이쪽에서는 뭐라 말할 수가 없습니다. 게다가 저희들을 내버려두면 계속해서 만들고만 있을지도(웃음).

- 마지막으로 팬들에게 한 마디 부탁합니다.

· **키모토**: 연습 모드 부분은 어떻게든 충실하게 만들려고 노력중입니다. 새로운 하드로 바뀌었고 하니 새로운 팬들을 위해 매니아 성을 낮춰 초보부터 배울 수 있게 만들고 싶습니다.

미나미 : 교대 시스템에 관한 것도 보다 완벽히 만들 생각입니다.

· **하라다**: 유저 측에서 보면 일단 PS2의 대단함을 우선 느끼고 싶어할 거라고 생각합니다. 그런 의미에서 근육질 캐릭터들의 움직임이나 배경, 스테이지의 분위기를 느끼는 것만으로 즐거운 작품을 만들고 싶습니다. 격투 액션을 플레이하지 않는 사람들이라도 보는 것 만으로 즐거운 작품을 말이죠.

· **나카무라**: 역시 누가 봐도 「오!」하고 생각할 정도의 영상을 목표로 삼고 있습니다.

· **요다**: 어디까지 실현 가능할 지 모르는 상황입니다만, 반대로 하고 싶은 일도 정말 많습니다. 조금이라도 많이 실현시킬 수 있도록 노력할 테니 기대해 주십시오.

Tekken Tag Tournament

현실감 넘치는 가상 공간 표현

- 「릿지」최신작을 PS2로 제작하는 기본 컨셉은 무엇입니까?

· 사이다: 「신 릿지 레이서(가칭, 이하 신 릿지)」의 개발에는 PS2의 고속 폴리곤 표시능력이나 계산능력을 최대한 활용해보자는 대전제가 있습니다. 그런 바탕 위에 목표로 삼고 있는 것은 '보다 현실감 있는 것', '실제로 게임 안에 있는 듯한 감각'입니다. 이것이 「신 릿지」의 기본 컨셉이 됩니다.

미코다: 대강의 이미지를 말로 표현해 보자면, 어떤 하나의 마을이 있고, 또 그 안에 자신이 있고, 몇 번이라도 달리며 돌아다닐 수 있는 겁니다. 실제감이 있다는 건 가상공간 안에서 플레이어가 정말로 그 안에 있다는 느낌을 가진다는 의미죠.

- 단순한 리얼리티 추구가 아니란 말입니까?

· 사이다: 그렇습니다. 당초 그래픽 담당 스탭들과 이야기를 나눠봤습니다만, 리얼리티에 있어서는 현실보다 떨어질 수밖에 없습니다. 대신에 플레이어를 게임 안으로 끌어들이는 것이 중요한 겁니다. 현실과 똑같은 것을 추구한다면 그것은 게임이 아니라 시뮬레이터겠죠. 시뮬레이터라는 것들은 진짜와 똑같은 것을 재현해 현실과 같은 조작을 행하는 것이지지만, 릿지 시리즈의 목표는 즉석에서 상쾌함을 느낄 수 있는 게임입니다. 현실세계에서는 프로 레이서가 수년간 갈고 닦아야 할 고도의 테크닉들도 「릿지」에서라면 누구나 즐길 수 있을 겁니다.

미코다 : 조작하면서 정말로 「즐겁다」고 느끼는 감동을 목표로 하고 있습니다. 환경이 리얼하다기보다는 플레이하는 것이 리얼하다는 것이 중요하다고 생각합니다.

PS2에서만 표현할 수 있는 것

- 하드웨어로서의 PS2는 어떤 느낌입니까?

· 사이다: 스펙면에서는 모든 것이 최고 등급의 하드웨어라고 생각합니다. 현행 PS와 비교하면… 예를 들어 그래픽면을 살펴보죠. 지금까지의 표시 능력으로는 어느 정도 '타협'할 수밖에 없었던 부분들이 있었습니다. 하지만 PS2라면 전혀 타협하지 않고 세세한 부분까지 확실히 묘사할 수 있습니다. 불꽃이 흩어지거나 드리프트 중에 연기가 나는 효과까지도 리얼타임으로 묘사해버립니다.

미코다 : 현행 PS라면 초당 60프레임으로 스피드감을 살릴까 아니면 그래픽의 질을 높일까를 고민했지만 PS2라면 양쪽을 모두 다 표현할 수 있습니다.

· 사이다: 하지만 고성능 하드이기 때문에 힘든 점도 있습니다. 익숙하게 사용하기 위해선 아직 연구해야할 부분이 너무 많으니까요.

- PS2는 사운드 기능도 대폭 강화되었습니다. 어떻게 활용할 계획인가요?

· 미코다: 지금까지는 불가능하다고 생략해버렸던 부분들을 조금씩 깊이 파고 들 생각입니다. 로드 노이즈 등의 미묘한 소리도 표현 가능하고 엔진음은 더욱 무게감 있는 것으로 만들 수 있습니다. RAM 용량이 4배로 늘어나고 채널 수도 늘어났으니 보다 섬세한 사운드를 표현할 수 있습니다. 「릿지」의 이미지 중 '음악과 어울리는 게임'이라는 부분도 있으니 특별히 신경써야 할 부분이라고 생각합니다.

- 코스의 분위기는 어떻게 됩니까?

· 미코다: 「레이지 레이서」는 유럽풍의 분위기였습니다만, 기본적으로는 지금까지의 시리즈와 똑같이 특정 국가에 얽매이지 않는 느낌을 이어나갈 생각입니다. 또 전작의 「R4」는 각기 다른 시가지에 여러 가지 코스가 있다는 설정이었습니다. 이번에는 하나의 도시를 무대로 여러 가지 코스를 준비할 작정입니다.

- 버튼, 스틱이 전부 아날로그 대응인 듀얼 쇼크 2나 대용량 메모리 카드 등, 새로운 주변 기기들을 활용할 아이디어는 어떤 것이 있을까요?

· 미코다: 아직 검토 중입니다만 아날로그 컨트롤러, 메모리 카드는 표준 장비이기 때문에 유효한 이용법을 여러 가지 생각하고 있습니다. 예를 들어 메모리 카드는 8MB라는 대용량이기 때문에 지금까지는 하지 못했던 다양한 이용법도 생각할 수 있습니다.

- 「R4」에는 2인 대전 플레이가 있었습니만, 「신 릿지」는 어떻게 될까요?

· 사이다: 2인 대전 플레이도 넣을 생각입니다. 1인 플레이시의 박력을 그대로 2인 플레이에서도 느낄 수 있도록 할 생각이지만, PS2라는 하드 자체가 아직 연구단계이기 때문에 좀 더 개발을 진행시키지 않고서는 말할 수가 없습니다.

게임 시스템도 진화한다

- 비나 눈 같은 기후의 변화도 있습니까?

· 사이다: 기술적으로는 가능합니다만 어떻게 할지 생각하고 있는 중입니다. 빗방울이나 물보라 등을 표현하면 게임 화면의 연출로서는 화려합니다만, 비오는 코스를 달리면 조작이 어려워지는 만큼 재미도 줄어들게 됩니다. 기후의 요소를 집어넣으면 게임 밸런스를 조절하기 힘들죠.

- 이번에는 나가세 레이코가 아닌 새로운 캐릭터 후카미 아이가 등장하던데…, 어떤 의도입니까?

· 미코다: PS의 「릿지」시리즈로서 나가세 레이코가 인지도가 높은 것은 사실이지요. PS2로 하드가 바뀌었으니 심기일전이랄까? 이미지를 바꾸어보자는 생각으로 후카미 아이를 등장시켰습니다. 앞으로 어떻게 할지는 여러 가지로 구상중이니 기대해 주십시오.

- 타이틀명이 정식으로 정해지려면 언제쯤일까요? 그리고 마지막으로 한 마디 부탁드립니다.

· 사이다: 아직 생각하지 않았습니다만… '이것은 「릿지」시리즈다'라는 걸 알 수 있는 타이틀명으로 갈 겁니다. 지금까지 시리즈를 거듭해 오면서 착실하게 진화를 거듭해 왔기 때문에 「신 릿지」에서도 시리즈의 매력을 마음껏 펼치고, 가능한 모든 기술을 구사해 만들겠습니다.

· 미코다: 현재 필사적으로 개발중입니다. 스피드감이 넘치는 괜찮은 게임을 만들겠습니다.

▲▲「신 릿지」개발자 인터뷰▲▲

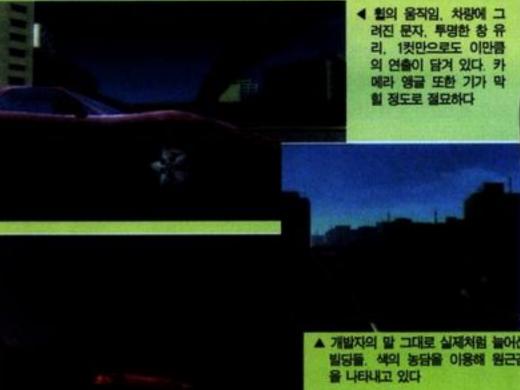
신 릿지 레이서(가칭)

전시된 영상은 모두 리얼타임으로 그려진 것들!

■ 새로운 소프트 소개

「릿지 레이서」가 PS본체와 동시 발매된 이래 시리즈를 거듭 탄생시킨지 벌써 5번째 작품이다. PS2로 플랫폼을 옮겨 머신을 조작하는 즐거움과 하이 스피드로 코스를 달리는 상쾌함을 추구하며 레이싱의 최고봉을 노린다.

전시된 영상은 모두 리얼타임으로 그려진 것들! 거대한 모니터에 비춰지는 한 대의 머신을 본 순간 소름이 돋았다. 타이어, 휠, 네트, 브레이크…. 모든 부분이 이렇게 세밀하게 묘사되어 있을 줄이야. 이 아름다운 머신이 타이어 스모크와 불꽃을 뿜으며 코스를 질주한다. 이처럼 갤러리들을 열광시킨 리플레이 화면의 연출은 그간 시리즈를 제작하며 쌓아올린 노하우로 이뤄낸 기술이다. PS2의 성능과 「릿지」의 진화를 나타내는 영상이 그 곳에 있었다.

◀ 휠의 움직임, 차량에 그려진 문자, 투명한 창 유리, 1컷만으로도 이만큼의 연출이 담겨 있다. 카메라 앵글 또한 기가 막힐 정도로 절묘하다

▲ 개발자의 말 그대로 실제처럼 늘어선 빌딩들. 색의 농담을 이용해 원근감을 나타내고 있다

◀ 다이나믹하게 뿌려지는 불꽃도 당연히 실시간으로 표현되는 것이다

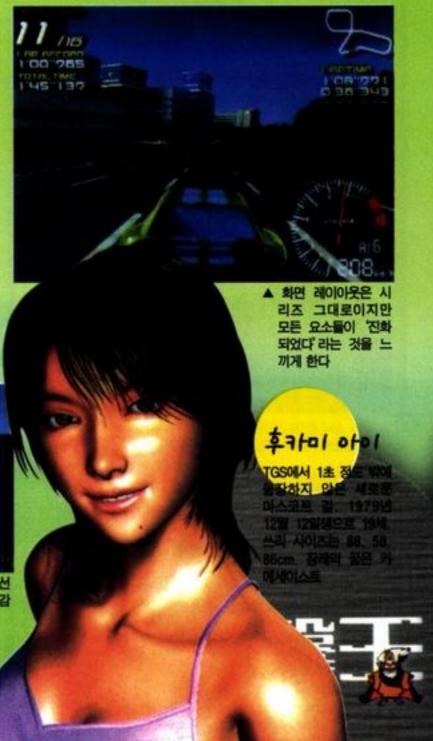
DATA

발매원	남코
발매일	미정
가격	미정

본체동시 발매예상: ○
TGS 가을 전시: 비디오
RCG

▲ 화면 레이아웃은 시리즈 그대로이지만 모든 요소들이 '진화되었다'라는 것을 느끼게 한다

후카미 아이

TGS에서 1초 정도 밖에 등장하지 않은 새로운 마스코트 걸. 1979년 12월 12일생으로 19세. 쓰리 사이즈는 88, 58, 86cm. 장래의 꿈은 카에세이스트

電擊王
기사제휴 특집

PS2가 목표로 하는 새로운 엔터테인먼트의 모습

9월 13일 월요일 정식발표에서부터 주말 동경 게임 쇼까지는 PS2 태풍이 휘몰아친 1주일간이었다 해도 과언이 아니다. 그 태풍을 이끈 'SCE 프로모션의 주요인물'이 말하는 「PS2의 목표– 컴퓨터 엔터테인먼트」란?

▲ ㈜ 소니 컴퓨터엔터테인먼트 직원, 프로모션 기획부 부장 겸 광고부 부장

사에키씨

절묘한 타이밍의 정보 공개와 참신한 캠페인 전개로 높은 평가를 얻고 있는 SCE의 광고 및 프로모션 전략을 이끌고 있는 인물. 참고로 취미는 골프. 프로급 실력을 가지고 있다.

플레이 가능판 전시된 동경게임쇼

- 동경게임쇼에서 수고 많으셨습니다.

· 사에키: PS 발매 이후 5년만에 정말 힘들었습니다.

- 몇 개의 PS2용 소프트가 플레이 가능 상태로 전시되었는데 관람객의 반응은 예상대로였습니까?

· 사에키: 모든 작품이 아직 게임의 형태를 갖춘 단계는 아니었습니다만, 유저 측에서는 놀라는 모습을 보이더군요. 하지만 사실은 게임쇼 직전까지 플레이 가능한 것을 전시할 수 있을지 미지수였습니다. 5월에 라이센스 미팅 당시, 사장 쿠다라기씨에게 '가을 게임쇼에서는 무언가를 보이겠습니다'라고 선언하도록 부탁했습니다. 그때부터 이미 '그랜트리스모 2는 반드시 PS2에서 실연되는 것으로 출전시키겠다'고 생각했었습니다. 판매될 진짜 PS2가 아니면 리얼리티는 성립될 수 없으니까요. 저희 SCE 쪽에서는 「GT2000」과 「다크 그라운드」등 두 타이틀을 준비했는데, 라이센스 회사분들께서 그 정도까지 작품을 준비했을 줄은 몰랐습니다. 정말 스탭 여러분께 감사 드립니다.

- 모든 개발자들이 게임 쇼 직전까지 철야작업으로 열심히 했겠지요.

· 사에키: 9월 13일의 발표회와 비교했을 때 모든 작품들이 레벨업되었으니까요. 발표회 때만해도 데모를 움직이는 것만으로도 힘들었었는데, 제대로 가동되어서 정말 너무나도 기쁠 정도였습니다. 발표회 날 밤부터 곧바로 추가 작업을 시작했으니까요. 정말 엄청난 일을 해주었다고 생각합니다. 하지만 언제 멈출지 모르는 상황이라서 게임쇼 기간 중 조정 요원이 늘 대기하고 있었습니다. 에이징 테스트 전인 '테스트 하드웨어'의 불안과 소프트에 버그가 있을 지도 모른다는 두 가지 불안감이 있었지요. 하지만 무사히 3일간 움직여 줬습니다.

- 유저의 반응도 좋았고 성공한 것 아닙니까?

· 사에키: 어쨌든 13일에 발표가 있자 엄청난 속도로 후다닥 소식이 퍼져나갔으니, 「게임쇼에 가면 PS2 타이틀을 볼 수 있고, 설명을 들을 수 있고, 직접 만져볼 수도 있다」고 기대가 커질 것은 이미 예상하고 있었습니다. 유저들의 호기심을 충족시켜 주었다는데 만족합니다. 하지만 전시작들이 과연 게임으로서 높은 평가를 받을 작품이었는가를 생각해보면 그렇지 않았다고 느껴집니다. 이번에는 일단 'PS2 성능중 극히 일부라도 보여준다'라는 것이 전시 의도였습니다. '정말로 일부일 뿐이고 사실은 더 대단한 것이 있습니다'라는 기분으로 말이죠.

「PlayStation 2」를 각 가정에 보급하는 전략

- 「플레이스테이션 2」라는 상당히 단순한 이름인데 어떤 경위로 결정된 것입니까?

· 사에키: 「PS」라는 브랜드의 친밀도가 높기 때문에 일부러 바꿀 필요가 없었습니다. 「PS」라는 이름은 SCE의 재산이니까요.

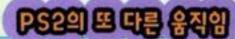
- 「플레이스테이션」이라는 이름은 남을 거라고 예상했지만, ○○플레이스테이션 이라든가 앞이나 뒤에 뭔가를 붙일 수도 있었을 텐데요?

· 사에키: 소니주식회사에서도 이름을 붙이는데 있어서 여러 가지 얘기를 했습니다만, 그냥 저희 마음대로 부른 것인데 매스컴 측에서 어느샌가 'PS2'라고 부르고 있는 게 아니겠습니까? 얼마전 소니에서 「패스포트(여권) 사이즈」라고 이름 붙인 비디오 카메라가 있었지요. 사실은「핸디캠」이었는데, 그것은 광고하는 분이 발표문 도입부에 조그맣게 「패스포트 사이즈의 실현」이라고 썼던 거죠. 그것이 다음 날 신문에 크게 「패스포트 사이즈의 핸디 캠」이라고 보도되자 곧 모든 매스컴에서 그런 식으로 부르게 되었고 소비자의 의식 속에 파고들었지요. 그 광고효과를 환산하면 이루 말할 수 없을 정도로 큽니다. 「PS2」에서도 이미 똑같은 효과가 나오고 있는 것이고 만일 이 이름을 새롭게 바꿀 경우 또 한번 소비자에게 그 정보를 주입시켜야 할 자금과 인원을 필요로 하게 됩니다. 어차피 매스컴도 유저들도 「PS2」라고 불러주니까 그대로 가도 좋지 않을까요? 완전히 바뀌지 않고 「호환성이 있다」라는 것을 알기 쉬운 이름이니까요.

■ 플레이 가능판 전시

실제로 조작 가능한 게임을 게임쇼에 전시한 건 SCE 부스에서 5작품, 서드파티(협력업체) 부스에서 3작품. 「그냥 움직일 뿐」이라고 느낄 정도의 완성도였지만 PS2가 등장한다는 실감을 불러 일으켰다.

■ DVD 재생기능

경쟁 하드가 될 것으로 예상되는 닌텐도의 '돌핀'은 어디까지나 게임기라는 컨셉이므로 DVD 재생은 지원하지 않는다. 먼저 발매되는 PS2가 당연하다는 듯 'DVD 재생 가능'을 내세운 지금, 닌텐도도 그것을 따라 잡기 위한 대응책을 세울 것인가?

'네트야로우제'의 새로운 전개

개인 혹은 그룹으로 PS 소프트 제작을 할 수 있는 개발 툴 '네트야로우제'. 그 PS2판이 9월 10일 열린 '월드 PC 엑스포'의 중역회의 중에 SCE 개발 연구 본부장 오카모토씨에 의해 발표되었다. 새로운 '네트야로우제'의 환경이 정비될 때까지는 PS2 발매 후부터 1~2년은 걸릴 것. 라이센스용 개발툴은 200만엔의 고가로 현재 개인용은 판매하고 있지 않다.

지원 완벽한 개발 툴

리눅스상에서 움직이는 SCE의 개발툴을 Win32의 OS에서 사용 가능하게 하는 컴파일러, 디버거인 SN 시스템사의 개발 툴 'PROdg.'. 그 일본 발매와 테크니컬 서포트를, '네트야로우제'의 환경을 구축한 '스파이스 컨스트럭터즈'가 맡게 되었다. 이로서 신속한 테크니컬 서포트, 무료 버전업 등, 개발자를 위한 툴의 제공이 가능해졌다. SN 시스템사의 툴은 모든 하드의 게임 개발에 사용되고 있고, 그중 닌텐도 64의 툴은 'GD Front Line Award '99'를 수상했다.

- 39,800엔이라는 가격에도 상당히 놀랐는데요, 괜찮은건니까?

· 사에키: 저도 들을 때마다 놀랍니다. 그것도 메모리카드까지 넣어서 말이죠.

- 유저 측에선 당연하겠지만 메모리카드가 같이 들어있다는 건 정말 기쁜 일이지요. 게다가 'DVD 재생 가능'이라는 것도 대단합니다. 이건 언제쯤 결정한겁니까?

· 사에키: 3월 2일 발표회에서는 「기술적으로는 가능하다」라는 식이었지요. 하지만 그 즈음에 이미 쿠다라기 사장의 머리속에서는 DVD재생을 지원하겠다는 생각이 결정되어 있던 게 아닌가 합니다. 일본에서는 아직 DVD의 시장규모가 작지만 미국에서는 비디오 테이프를 대신해 DVD가 계속해서 쉐어를 늘리고 있습니다. 일본도 가까운 시일 안에 렌탈 비디오점의 반 이상을 DVD 비디오가 차지하지 않을까요? 그러니 일부러 DVD기능을 빼서 가격을 낮추기보다는 게임이 가능한 DVD재생기로 39,800엔에 팔기로 결정한 것이죠.

- PS2가 발매되면 DVD 소프트 업계는 폭발적으로 호황을 누리겠지요.

· 사에키: 이미 움직이고 있습니다. SPE(소니 픽처스)가 DVD를 렌탈하기 시작했고 일반인들도 DVD에 주목하기 시작했으니까요.

- 패키지도 변했습니다.

· 사에키: 샘플로 전시한 「GT2000」의 패키지 사이즈는 미국 DVD 소프트의 것과 같습니다. 기존 DVD 시장을 따라잡음과 동시에 PS1과 확실히 차별화 시키기 위한 것이죠.

- 하드웨어 디자인을 보면 중심 타겟층이 없는 듯한 느낌인데요.

· 사에키: 그 이야기를 듣는다면 디자인을 맡은 고토씨가 무척 기뻐하겠군요. 쿠다라기는 「게임기도 AV기기도 아닌 디자인」이라는 주문을 했고, 고토는 「이 세상에 없는 것을 디자인한다」라고 기염을 토했지요. 지금까지의 어떤 사물도 아닌, 최초의 '컴퓨터 엔터테인먼트기'의 디자인입니다.

이상으로 삼고 있는 '컴퓨터 엔터테인먼트'란?

- PS2는 어떤 양상으로 팔리겠습니까?

· 사에키: 결국 PS1과 구조적으로 변화가 없으니 판매는 역시 소프트에 달렸다고 봅니다. 다만 「게임소프트」라는 것의 범위가 옛날같이 명확하지 않다는 거죠. 예를 들면 「파라파 더 랩퍼」는 「음악」과 「게임」이 서로의 경계를 넘어서 융합한 것이고, 「그랜트리스모」도 단순한 레이싱 게임이 아니라 「완전한 CG로 이루어진 실제 차종의 카탈로그」입니다. 때문에 PS2에서 목표로 하는 것은 음악, 영화, 데이터 베이스, 게임의 경계를 전부 허물어 버린 상태에서 자신도 모르는 사이에 감동과 재미를 체험할 수 있는 '컴퓨터 엔터테인먼트'인 겁니다. 뭐, 게임과 영화 사이에는 아직 조금 거리가 있기 때문에 그것을 초월하는 것이 쿠다라기 사장이 말한 「영화 같은 게임」이겠지요. 그러니 게임메이커인 SCE는 '초지일관 게임'으로만 가면 되는 겁니다. 서로의 경계가 없기 때문에 「전선」같은 독특한 게임을 내놓는 것도 중요합니다. 그것이 나중에 되돌아보면 좋은 결과가 될 테니까요. 「소가 뒷걸음질 치다 쥐를 밟는다」고 이것저것 시도해 보는 것이 좋을 거라고 생각합니다.

- 동시 발매는 몇 타이틀이나 될까요?

· 사에키: 글쎄요…. 어느 작품을 어떻게 발매할 것인가를 걱정해야할 정도로 많은 작품들이 준비되어 있으니까요. 대부분의 메이커가 PS2는 12월에 발매될 것이라고 생각했던 모양입니다. 그러니 하드가 3월에 발매가 되면 다소 여유가 생기겠죠. 또한, 한 달에 한 개 정도는 대작 소프트가 있어야 하기 때문에 그 조절 문제 또한 큰 골칫거리입니다.

- 2일만에 100만대라는 목표를 내세웠지만 팔짱끼고 있는다고 팔리는 건 아닐텐데요?

· 사에키: 그렇게 가볍게 생각하고 있지는 않습니다. PS를 발매했을 당시의 자세로 돌아가서 필요한 일들을 착실하게 하고 있습니다. 예상은 아직 분명하지 않습니다. 연말 판매시장에는 PS1이 주 공략기종이고, 본격적으로 움직이기 시작하는 건 내년 1월부터죠. 그때까지 PS2에 대한 궁금증을 불러일으키게 해 기대감을 고조시키고 2월 페스티발 때 그 기대치를 최대한 끌어올리는 거지요.

- 마지막으로 앞으로의 계획을.

· 사에키 : 이번 게임쇼에 선보인 게임들은 PS2의 실력을 거의 발휘하지 않은 작품들이기 때문에 앞으로 발표될 것들을 보면 더욱 놀랄겁니다. 정말로 굉장한 소프트가 많이 나올 테니까, SCE로서도 전력으로 노력중이니 기대해주십시오.

성능의 일부만으로도 충분히 경이로운 PS2. 앞으로의 전개는?

지난 9월 13일의 발표회, 그리고 9월 17일부터 있었던 동경게임쇼에서 드디어 우리 앞에 모습을 드러낸 PS2. 하지만 아쉽게도 협력업체들의 소프트 개발이 아직 초기 단계라서 PS2가 가진 실력을 충분히 발휘하지 못한 상태였다. SCE 사에키 씨의 이야기에서도 알 수 있듯이 동경게임쇼 버전에서 보여준 것은 PS2의 성능중 극히 일부에 지나지 않는다. 본체 발매 직전, 내년 2월에 개최될 페스티벌에서는 현재의 게임기용 소프트와는 현격이 레벨이 틀린 작품이 다수 등장할 것이다.

그러나 현행 PS와의 확실한 차별화를 위해서는 그래픽에 역점을 두는 것뿐만 아니라, PS2의 높은 사양에 의해 최초로 실현될 무언가를, 즉 PS2다운 모습을 담아내지 못한다면 PS2로 제작할 이유가 없다. 결국 하드의 성능이 아무리 좋아도 그 가치를 결정하는 것은 지금까지와 마찬가지로 소프트이다. 실현 가능한 것이 많아지고 가능성이 확대되기 때문에 바탕이 되는 기획과 아이디어가 확고하지 않으면 중도 하차하는 작품이 나올 위험성이 있다.

한편 PS2는 DVD비디오를 지원하므로 지금까지 DVD를 사려고 마음먹고 있던 소비자들에게 PS2 구입이라는 새로운 선택을 제공한다. 고성능 게임기에 DVD 재생기능을 갖추고서도 가격은 저렴한 PS2가 비디오 소프트 주류를 VHS에서 DVD로 이행시킬 결정적인 계기를 만들 가능성도 있다.

또한 PS2의 한 가지 특징으로 확장성이 높다는 것을 꼽을 수 있다. 기존의 PC 인터페이스와 똑같은 규격의 확장 단자를 가지고 있고 PC와 같이 여러 가지 주변기기와 접속 가능하다. 하지만 이 부분이 강조되면 복잡하게 느낄 유저도 있을 것이다. 가볍게 게임을 플레이하고 싶은 유저들이 PC를 꺼려하듯이 '벽'을 느낄지도 모른다. '게임기'라는 이름하에 세계적으로 6,000만대나 팔린 플레이스테이션의 유저들은 3월 4일 '게임기'를 사러 상점으로 갈 것이다. 어디까지나 「모두의 플레이스테이션」이었으면 싶고, 어디까지나 재미있는 작품을 제공해주는 게임기였으면 좋겠다고 '94년 12월 3일 그날 가게 앞에 줄을 섰던 PS 매니아들은 생각하고 있다. PS2의 역사적 출발점은 역시 그 날일 것이다.

■ 컴퓨터 엔터테인먼트

SCE 회사명과 관계 있는 키워드. PS2의 높은 성능을 활용한 모든 엔터테인먼트 요소를 함유한 새로운 것이라고 추측되지만, 사에키 씨는 「그 정의는 유저 각자가 내리게 될 것」이라고 말했다.

■ 2개월만에 100만대

PS2의 초기 출하대수는 10만대. 그 10배를 2000년 3월 4·5일 안에 매진시키겠다고 한다. 하드웨어로서는 전대미문의 판매계획. 반년 후에는 대대적인 캠페인으로 세상을 떠들썩하게 할 것이다.

Top Game Ranking

플레이스테이션 Top 10

1 바이오 하자드 3

ADV/캡콤/9월 22일/6,800엔

담당자 멘트

바이오 하자드 3가 압도적인 순위로 등장하자마자 1위로 등극하였습니다. 역시 바이오 하자드의 명성은 여전한 것 같습니다. 그리고 계속해서 열기를 더해가는 음악게임의 인기를 타고 댄스 댄스 레볼루션 2nd ReMIX 가 이번달도 2위를 고수하고 있군요. 그 외에는 스퀘어의 이름값을 하는 게임 듀프리즘과 타이토의 사이킥 포스 2가 순위에 새로 랭크되었습니다.

2 댄스 댄스 레볼루션 2nd ReMIX
음악 게임/코나미/8월 26일/5,800엔

3 사이킥 포스 2
대전 액션/타이토/10월 7일/5,800엔

4 위닝 일레븐 4
SPT/코나미/9월 2일/5,800엔

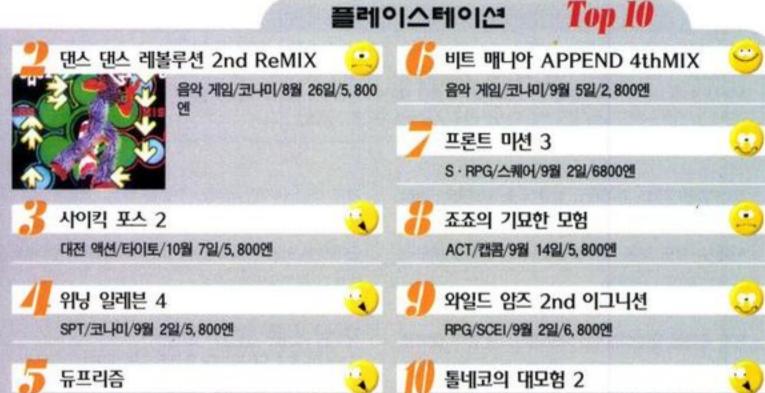
5 듀프리즘
A·RPG/스퀘어/9월 14일/5,800엔

6 비트 매니아 APPEND 4thMIX
음악 게임/코나미/9월 5일/2,800엔

7 프론트 미션 3
S·RPG/스퀘어/9월 2일/6800엔

8 죠죠의 기묘한 모험
ACT/캡콤/9월 14일/5,800엔

9 와일드 암즈 2nd 이그니션
RPG/SCEI/9월 2일/6,800엔

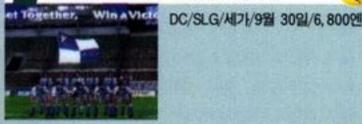
10 톨네코의 대모험 2
RPG/춘소프트/9월 15일/6,800엔

드림캐스트/ 세가 새턴 Top 10

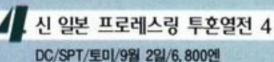
1 블랙 매트릭스 AD

DC/S·RPG/NEC IC/9월 30일/6,800엔

담당자 멘트

이번달에도 많은 소프트가 발매되어 점차 안정세를 찾아가는 DC쪽에서는 줄곳 1위를 고수할 것 같던 소울칼리버를 제치고 블랙매트릭스 AD와 프로축구 클럽을 만들자가 나란히 순위에 랭크돼었습니다. 또한 일본에서 주간 소프트 판매량 1위를 기록한 아이돌 작사를 만들자는 국내에서도 그 인기를 과시하듯 9위에 새로 랭크되었습니다.

2 J리그 프로축구 클럽을 만들자
DC/SLG/세가/9월 30일/6,800엔

3 소울칼리버
DC/격투 액션/남코/99년 8월 5일/5,800엔

4 신 일본 프로레스링 투혼열전 4
DC/SPT/토미/9월 2일/6,800엔

5 위드 유 -바라보고 싶어-
SS/ADV/NEC IC/7월 29일/7,200엔

6 프로야구팀을 만들자
DC/SLG/8월 5일/5,800엔

7 씨 맨
DC/SLG/세가/7월 29일/6,800엔

8 댄싱 블레이드 천방지축 도천사!! -TEARS OF EDEN- 완전판
DC/인터랙티브 애니메이션/코나미/9월 30일/5,800엔

9 아이돌 작사를 만들자
DC/ETC/자레코/9월 24일/6,800엔

10 버추어 파이터3tb
DC/대전 액션/세가/98년 11월 27일/5,800엔

닌텐도64/ GB Top 10

1 오우거 배틀 64

N64/S·RPG/퀘스트/7월 14일/7,800엔

담당자 멘트

젤다의 전설 64를 누른 오우거 배틀64가 계속 해서 1위를 고수하고 있습니다. 새로 발매된 윈백이 발매되자 마자 2위에 올라섰습니다. 과연 윈백이 오우거 배틀을 누를 수 있을지 다음달이 기대됩니다. 그외에는 여전히 소프트 부재현상을 보이며, 큰 변화를 보이지 않는 조용한 한달이었습니다.

2 윈백
N64/ACT/코에이/9월 24일/7,800엔

3 실황J리그 퍼펙트 스트라이커 2
N64/SHT/닌텐도/코나미/7월 29일/7,200엔

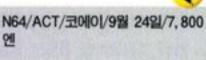
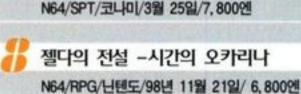
4 마리오 골프 64
N64/SPT/닌텐도/6월 11일/6,800엔

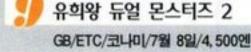
5 포켓몬 스타디움2
N64/ETC/닌텐도/4월 30일/ 5,800엔

6 닌텐도 올스타 대난투 스매쉬 브라더스
N64/닌텐도/ACT/닌텐도/1월 21일/5,800엔

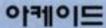
7 실황 파워풀 프로야구 6
N64/SPT/코나미/3월 25일/7,800엔

8 젤다의 전설 -시간의 오카리나
N64/RPG/닌텐도/98년 11월 21일/ 6,800엔

9 유희왕 듀얼 몬스터즈 2
GB/ETC/코나미/7월 8일/4,500엔

10 신세기 에반겔리온
N64/ACT/반다이/6월 25일/6,800엔

: 지난달과 동일 : 새로 순위 진입 : 지난달보다 내려감 : 지난달보다 올라감

■ 통계기간: 1999년 10월 1일 ~ 10월 25일
■ 조사방법: 게임파워 99년 11월호 애독자 엽서 (60%), 국내외 게임 관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%), 미국 · 일본 유명 게임지 조사 통계 (10%)

아케이드 Top 10

1 철권TT
대전 액션/남코

담당자 멘트
아케이드 역시 좀비 리벤처가 순위에 올라온 것을 제외하면 이렇다 할 큰 변화를 보이지 못하며, 철권TT와 KOF'99의 1위 쟁탈전만 계속되고 있습니다. 그런 와중에서도 음악게임들은 전부 호조를 보이고 있군요. 다음달에는 DOA2의 발매로 어느정도 순위에 변화를 기대해봅니다.

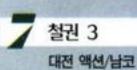
2 더 킹 오브 파이터즈 99
대전 액션/SNK

3 드럼 매니아
음악 게임/코나미

4 크레이지 택시
레이싱/세가

5 댄스댄스 레볼루션
음악 게임/코나미

6 비트 매니아 포스믹스
음악 게임/코나미

7 철권 3
대전 액션/남코

8 비트 매니아 컴플리트 믹스
음악 게임/코나미

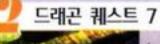
9 Ez2Dj
음악 게임/어뮤즈월드

10 좀비 리벤저
액션/세가

기대 소프트 Top 10

1 셴무
DC/프리/세가/봄 예정/6,800엔

담당자 멘트
결국 셴무의 발매일이 연기되어 버렸군요. 과연 세가는 무슨 생각을 하는건지…. 그외에도 지난달 특보의 영향인지 5개의 타이틀이 새로 랭크되었습니다. 항상 느끼는 거지만 기대 순위만큼은 언제나 화려하군요. 과연 이 중에 몇 개나 제 날짜에 등장할지 기대에 앞서 불안한 마음을 감출 수 없군요.

2 드래곤 퀘스트 7
PS/RPG/에닉스/12월 29일/7,800엔

3 패러사이트 이브
PS/RPG/스퀘어/12월 예정/미정

4 바이오 하자드 코드 베로니카
DC/ADV/캡콤/겨울 예정/미정

5 그랜 트리스모 2
PS/레이싱/SCEI/11월 25일/6,800엔

6 두근두근 메모리얼 2
PS/연애 시뮬레이션/코나미/11월 25일/6,800엔

7 철권TT
PS2/대전 액션/남코/미정/미정

8 테일즈 오브 이터니어
PS/RPG/남코/미정/미정

9 데드 오어 얼라이브 2
ARC/격투 액션/테크모/금년 예정/미정

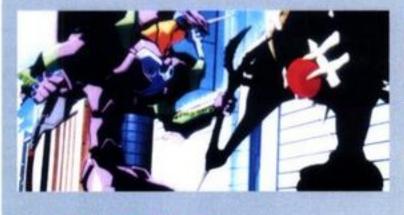
10 레전드 오브 드라군
PS/A · RPG/SCEI/겨울 예정/미정

가장 좋아하는 애니메이션 제작사는? Top 10

1 가이낙스

54%

2 클램프

23%

담당자 멘트
당연하다고 해야하나요, 가이낙스가 압도적입니다. 아마 에반게리온의 영향이 큰 것 같군요. 또한 여전히 많이 이들에게 사랑받고 있는 클램프가 당당히 2위에 랭크되었습니다. 이것도 역시 카드캡터 사쿠라의 영향이 큰 것일까요. 아마 대부분의 국내 유저들은 애니메이션 제작사에는 별 관심이 없나봅니다.

3 선라이즈 7%

4 반다이 비주얼 4%

5 KSS 2%

기타 모른다 5%

경제가 어려울 수록 소비는 신중하게!!!

파워 나침반

아래쪽 있는 등장인물의 설명에서 자신의 성향과 비슷한 인물을 찾아내어, 그 리뷰어의 추천도로 구입여부를 결정하자. 추천도는 0~10의 열 한 단계로 구분된다(숫자가 높을 수록 추천도가 높다). 아케이드 게임의 리뷰는 '구입여부'가 아닌 '플레이여부'. 망설이지 말라. 파워 리뷰어들을 믿고 구입한다면 절대 후회하는 일은 없다. 투자의 기본은 바로 안전! 간혹 리뷰어들이 너무 주관적인 평을 한다는 항의가 들리는데, 객관적인 평을 싣기 위해서 라면 리뷰어가 다섯 명 씩이나 필요할까?

게임은 많지만 정작 찾아서 할 게임은 찾기 힘들 수도 있지 않을까? 공략 타이틀에 선정된 게임들 외에는 인지도가 너무 낮아 한 달에 4개 이상의 게임은 해치워야 한다는 골수 게이머 들은 직접 게임을 찾아 돌아다녀야 할 듯. 숨은 수작들이 꽤나 많으므로 이름 있는 게임들만 해야 한다고 생각하는 유저들은 약간은 반성하시길. DC측의 신작들이 탄탄하므로 간만에 DC유저들에게는 반가운 한 달이 될 듯.

A. 퀘이크 2

PS/액티비전/액션/10월 6일

The Strogg break new ground.

Quake II Coming Soon to PlayStation!

「여수는 배가 고파도 절대 풀을 뜯지 않는다」라는 말처럼 아무리 게임이 고파도 B급 이하의 게임은 철저히 배척하는 사나이. 「여수는 정해진 먹이를 놓치지 않는다」라는 말처럼 한 번 선택한 게임은 극에 다다르고야 마는 사나이, 버파4가 나오지 않아 세상에서 가장 고독한 사나이, 군 입대를 앞두고 한없이 방황하는 사나이, 사랑이란 이별이 보이는 가슴아픈 정열이라고 생각하는 사나이.

GO, GO, GO! : 대전 격투, 액션, 음악게임

Speciality : 버파 시리즈, 실황 야구, 음악게임 전반

Sanai Wolf

내 자리 컴퓨터는 21세기를 코앞에둔 요즘에 보기 힘들 정도로 저렴한 성능을 자랑하고 있다. 퀘이크를 돌리기에는 턱없이 부족한 사양. 제법 빵빵한 사양의 컴퓨터를 가진 MIDIST는 매일 퀘이크를 즐기며 '나는 퀘이커다~'라고 외쳐댄다. 그리고 하고 싶어도 하지못하는 내 속을 긁어놓는다. PS로의 퀘이크 발매 소식을 듣고 일순 BURNING! 좋아! PS로 수련하여 MIDIST의 코를 눌러버리는 것이다! 허나 일순 식어버렸다. 웬만큼 3D 멀미에는 이력이 붙은 나지만 이 정도 그래픽이라면 키×테를 붙이지 않고서는 도저히 멀미를 참아낼 수가 없다. 게다가 PC게임의 이식이니만큼 충분히 예상했던 거지만 불편의 극치를 달리는 인터페이스. 도저히 못해 먹겠다.

모든 장르의 게임을 즐기는 게이머이지만 3D멀미환자, 방향치이기에 3D류 게임에는 절대적으로 약한 모습을 보인다. 결국 플레이할 수 있는 장르의 게임이 한정되고 어쩔 수 없이 미소녀 게임을 많이 즐기게 된다. 좋아하는 장르의 게임은 전형적인 일본의 커맨드식 어드벤처로 게임을 평가할 때는 시나리오, 캐릭터, 음악 순으로 비중을 두어 평가를 한다.

GO, GO, GO! : 미소녀 게임

Speciality : 디자이어

프리티♡사미

세간에서 도트가 튄다. 저해상도다. 등등 말이 많지만 플스는 플스다. 부두3에서 돌아가는 퀘이크와는 비교하는 것 자체가 무리 아닐까? 하지만 이것 말고 가장 중요한 문제는 다른 곳에 있었으니, 바로 멀티 플레이가 안된다는 점. 멀티 플레이 없이 혼자서 플레이하는 퀘이크가 어떤 기분인지 알고 싶은 사람은… 집에서 패드로 DDR을 한번 해 보도록….

변태와 오타쿠를 세상에서 가장 싫어하는 보통 게이머. 세상에 잘 드러나지 않는 게임들을 골잘 즐기며 높은 난이도의 게임을 싫어한다. 대전 액션과 슈팅에는 엄청 약한 면모를 보인다. 한 번 마음에 든 게임은 많게는 53회 이상 엔딩을 본다(그사이 또 늘었다). 근래에는 자칭 & 타칭 오타쿠 내지는 매니아들이 너무 많아서 살기가 매우 불편한 상태.

GO, GO, GO! : RPG, 어드벤처, 퍼즐

Speciality : 유구환상곡 시리즈, FF5, 아머드 코어 시리즈

防塵

3D멀미가 없지만 그래도 어지러운 이유는 아마도 모니터의 차이일까? 도트가 너무 튀는 것이 어지러움을 배가시키는 원인이라고 생각한다. 각설하고 조작성에서는 아무래도 점수를 주기 힘들다. 이것은 PC게임의 컨버전에서 생기는 어쩔 수 없는 요소이기는 하지만 그래도 이건 조금 너무 한다 싶다. 물론 아날로그 스틱을 사용함으로서 약간은 커버할 수는 있다. 그래도 참기 힘들 정도는 아니지만 거슬리는 것이 사실. PC판에 찌든 사람은 절대로 좋게 보아줄 수 없는 게임이기는 하지만 원작이 워낙 재미있는 탓에 그럭저럭 즐길 수는 있다. 하지만 난이도가 너무 높아…. 점점 액션 게임에서 멀어지는 내 자신이 밉다.

재미없는 게임도 재미있게 즐기려고 노력하는 게이머, 게임은 즐기는 것이라고 우기면서도 대전에서 지면 투덜투덜 댄다는 치사함도 가지고 있어 신사라는 닉에 치명적 오류를 범하기도 한다. 특별히 싫어하는 게임장르는 없고 이것저것 집적거리는 타입. 단, 서국언어를 보면 두드러기가 돋는 이상한 체질 탓에 서국게임은 거의 손대지 않는다. 군대가기 전에는 '전종목 힘난다 게이머'였다고 우기지만 글쎄, 그걸 누가 믿어줘야 말이지.

GO, GO, GO! : 오라, 오라, 오라! 아무거나 오라!

Speciality : 존재 자체가 SPECIAL 함

紳士임당

퀘이크2는 예전에 PC게임으로 인기를 끌던 「울펜슈타인」이나 「둠」과 비슷한 '던전탐색 열혈멀미슈팅액션' 게임이다. 그러나 완벽이식은 역시 무리였을까(사실 PC에서도 제대로 퀘이크를 하려면 시스템설치에 상당한 재물을 바쳐야한다). 우선 PC로 퀘이크를 즐기던 유저라면 조작감과 그래픽에서 상당한 마이너스 점수를 줄 테지만 굳이 비교를 하지 않고 즐긴다면 꽤나 완성도 높은 수작이라 할 수 있다. 특히 멀리서 뻘쭘하게 서있는 적에게 몰래 벽 틈새로 저격하는 맛은 스나이퍼의 쾌감을 그대에게 가르쳐줄 것이다. 그러나 멀어라면 치를 떠는 분과 아날로그나 마우스가 없는 분, 그리고 멀미가 있는 분은 인내하며 게임을 할 수밖에. 본인이 퀘이크2를 시작하고 1시간 후, 얼굴에는 땀이 흐르고 위장은 뒤틀렸으며 급성두통이 일어났다.

게임이 졸작이 아닌 이상 거의 모든 게임을 다 즐기는 올라운드 게이머. 가끔씩 실수로 졸작을 즐기다가 폐인이 되는 경우도 있다(하지만 명작을 즐기다 폐인이 되는 경우가 더 많다). 한 장르에 구애되지 않는다고 해서 '떠돌이'라는 이름이 붙여졌다. 최근 음악게임의 바다에 빠져 헤어 나오지 못하고 있다.

GO, GO, GO! : 음악게임, 대전 격투, 정통RPG

Speciality : DQ5, EZ2DJ, 버파 시리즈

떠돌이

플스로 나온 퀘이크. 꽤 상당한 퀄리티를 보여주지만 아쉽게도 컴퓨터의 고사양 앞에서는 그 완성도가 무너지고 만다. 사미사마는 멀티플레이가 불가능하다고 외치지만 대전 케이블로 연결이 가능하기는 하다(하지만 그 정도 정성과 돈을 쏟아 부을 바에야 PC방 가서 하는 것이 100배 낫겠지). 본인의 경우는 사미사마처럼 3D멀미는 가지고 있지 않지만 어째서인지 「둠」이나 「퀘이크」같은 3D던전 격투 전략 액션 게임은 별로 좋아하지 않는다. 하지만 모처럼 플스로 나온 전략성 액션게임인 만큼 그 가치는 대단하다.

B. 라면교(橋)

PS/토미/시뮬레이션/10월 7일

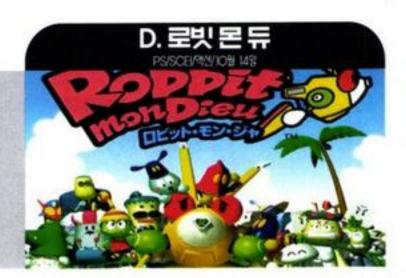
C. 죠죠의 기묘한 모험

PS/캡콤/대전액션/10월 14일

D. 로빗 몬 듀

PS/SCEI/액션/10월 14일

인생의 희로애락이 모두 담겨져 있는 라면가게. 단순하면서 라면의 심오한 세계를 체험할 수 있다. 라면은 못 만들어도 상관없다. 오로지 넉살로 승부하라! 일본의 어두운(?) 단면을 역력히 표현해내는 연출력과 성우들의 목소리. 친근하진 않아도 센무의 체험판에서 간혹 볼 수 있는 황당한 얼굴들. 이런 모든 것들이 잘 어우러져 하나의 게임을 이루고 있다. 자, 아버지 라면 인생의 명예를 되살릴 자는 당신뿐이다!
사족: 수준급의 일어 능력이 수반되지 않는 자는 아버지 라면 인생의 명예를 되살릴 수 없다.

'뭐야, 이거, 아케이드랑 똑같잖아'.
욕이 아니라 칭찬이다. 비록 국내에서는 뜨지 못했지만(뜨지 못했다기보다 거의 소리소문 없이 사라져 버린 수준) 제법 할만했던 아케이드의 죠죠. PS로의 완벽이식이라니… 거기에 추가된 요소까지… 대전액션 게이머라면 PS에도 할만한 대전액션이 생겼다고 춤을 추며 즐거워하자. 요즘의 캡콤 2D 대전액션이 다 그렇듯 적응하기가 쉽지는 않을 것이다. 매니악 해져만 가는 캡콤 캐릭터 추세에 원작의 엽기성까지 가미되어 캐릭터들도 친근감을 느끼기에는 무리. 하지만 할만하다고 말하지 않았는가. 대전액션 매니아라면 넓고 깊게 파보는 거다.

점핑 팬들이 많다는 이야기는 들었지만 이유는 모르고 있던 나. 이제서야 이유를 알 것 같은 느낌이 든다. 단순한 조작체계에서 뿜어져 나오는 상쾌한 느낌은 마치 원고 마감 후의 담배 한 대와도 같은 기분. 많은 리뷰어들이 6단 점프 노래를 부르면서 투덜투덜 거리지만 전작들을 제대로 즐겨보지 못한 나에게는 3단만 해도 높다…. 마리오와 비슷한 분위기를 풍기는 것도 올드 게임들의 향수를 조금씩 느끼게 해주는 장점. 이거 엔딩보면 점핑 플래시 1, 2도 해보게 될 듯….

편집부원 모두의 퇴근 시간을 무기한 늦춰버린게임. 정말 오래간만에 순수하게 웃어본 게임인 것 같다. 이 게임의 첫 느낌은 여타 그 어느 게임보다도 좋았다. 하지만 그 뿐이다. 결국은 계속 반복되는 지겨운 진행에 대사는 이미 외울 지경이 되고, 처음에는 경파하다고 생각했던 캐릭터들은 왜 그렇게 촌스러워 보이는지…. 결국 즐길 수 있는 것 초반에 기껏해야 몇 시간 정도라 할 수 있다. 게임에 조금만 더 신경을 써서 만들고 좀더 적극적으로 홍보를 했다면 틀림없이 크게 성공할 게임인데 조금 아쉬움이 남는다. 그리고 가장 큰 단점은 모 대작들처럼 이 게임은 절대로 사야한다는 강박관념이나 이 게임을 해보고 싶다는 흡입력이 절대적으로 부족하다는 것. 뭔가 아쉬움이 남는 작품이다.

캡콤의 기술력을 여지없이 보여주는 작품. 이 게임을 하고 있자면 그들의 장인정신에 감탄사를 연발하게 된다. 게임센터에서 이 게임을 본 적이 없어 이식률에 대해서는 뭐라고 말할 수 없지만, 이 정도면 아케이드에서 돌려도 전혀 손색이 없는 완성도를 보이고 있다. 그러나 문제는 이것이 '죠죠의 기묘한 모험 - 미래로의 유산'이 아닌 초기 죠죠의 기묘한 모험이라는 것이다(DC로 이식되는 것은 미래로의 유산이다). 결국 이런 식으로 DC판과 차별을 두는 건가? 췻!

멋지다! 정말 멋지다. '뛴다, 떨어진다, 쾌감을 느낀다'의 삼박자를 완벽하게 갖추고 있다. 역시 점핑 시리즈, 최고다! 게다가 어딘가 정파의 도를 약간 벗어난 듯한 캐릭터도 맘에 든다. 하지만 아쉬운 점이라면, 본인이 마감에 치여, 거의 플레이를 못해봤다는 점과, 발매되기 전에 좀더 적극적으로 홍보를 하지 않았다는 것이 아쉬울 뿐이다(혹시 11월의 대작들과의 마찰을 피하기 위해 일부러 그랬을지도…). 이 게임은 특별히 아이돌 작사와 블랙 매트릭스에 이어 이달의 베스트 3에 넣어주겠다(아직 댄싱블레이드는 구입하지 못했으니 보류)

경파하다. 그 점만큼은 인정한다. 하지만 거기에서 그쳤다는 것이 문제. 게임이 단조로우면서 반복식으로 이루어져(게다가 스킵이 안 된다) 실제로 웃을 수 있는 시간은 1 스테이지 클리어까지. 계속하다가는 정말 이 게임의 배경인 「눈물다리」에서 눈물 쏟을 정도로 지루하다. 게임이면서도 게임성이 없는 것이 용서가 불가능한 점. 라면을 끓이는 시간조차도 맛에 영향을 준다는 점은 인정하나 게임성만 볼 때에는 「풍무이 풍무이」나 「나의 요리」보다 떨어진다. 간만에, 정말 간만에 나온 경파 소프트가 이 정도 밖에 되지 못하는가 하는 한탄이 앞선다. 장점이 있다면 라면을 먹고 싶은데 먹을까 말까 망설일 경우 한 번 해주면 당장 부엌으로 달려가는 자신을 발견할 수 있다는 점 정도. 발매전 동영상에서는 이러리라고는 상상도 못했는데….

오락실에서 보았을 때에는 손도 대지 않았던 게임인데 막상 PS로 등장하고 보니 의외의 재미가 있는 게임. 중요한 열쇠가 되는 스탠드의 사용이 꽤나 전략적이라 좀더 재미있는 두뇌 플레이를 즐길 수 있다는 점이 즐겁다(하지만 원체 대전 격투에 약해서 연패만 거듭…). 패드가 오래된 탓도 있겠지만 조작성이 상당히 둔한 느낌을 주고 게임기가 오래된 탓도 있겠지만 로딩이 조금 긴 것이 짜증이라면 짜증. 일러스트가 「북두의 권」때보다 더욱 거치므로 캐릭터의 미관을 중시하는 플레이어라면 절대로 비추천. 가지고 놀 「특이한」격투 게임을 찾던 사람들에게는 상당한 재미가 있을 것이다.

체험판 당시에는 「역시 점핑 시리즈다」라는 생각 뿐. 오히려 노란색 로빗에 약간 거부감마저 일으켰다. 그런데 막상 본작이 나오니 이건 아니다. 이건 인간의 상식을 한참 벗어났다. 도대체 뭐란 말이냐 이놈의 캐릭터들은!! 흡사 「이나중 탁구부」나 「형제」, 「멋지다 마사루」등등의 세기말 작품과 아주 잘 부합되는 캐릭터들이 아닌가! 원래 점핑 시리즈의 재미에다가 경파미까지 갖춘 훌륭하기 그지없는 작품이다. 당신이 일본어가 되지 않는다면 당장 일본어 공부를 시작하기 바란다. 이러한 재미를 놓치는 것은 투병중인 환자가 삶을 포기하고 할복하는 것보다 더 심한 죄악이다. 시리즈 대대로의 낙하의 쾌감은 여전히 남아있기 때문에 원래 점핑 팬들도 무리없이 재미있게 즐길 수 있다. 소니…, 잘 했다.

처음 이 게임을 봤을 때 뭔가 독특한 게임이라고 생각했고 실제 플레이를 해보니 확실히 달랐다. 50년대부터의 성장기의 일본을 무대로 열혈 라면장인의 일생을 플레이하는 이 게임은 마치 '그때를 아십니까' 풍의 연극을 보는 느낌. 가슴을 울리는 변사의 나레이션과 오프닝의 뽕짝 주제가, 분위기에 맞는 음악도 좋고, 추억의 게임인 「아이 엠 쏘리」의 캐릭터를 옮겨놓은 듯한 흉측한 캐릭터와 그들의 엽기포즈들도 좋다. 라면 만드는 재미도 짭짤하고 손님 접대도 꽤 괜찮다. 간간이 흥미를 돋궈주는 연출도 있다. 따라서 첫 인상은 상당히 좋아 오랜만에 할 만한 게임이 생겼다는 생각이 드는데… 하지만 클리어 할 때마다 내용만 변할 뿐 패턴이 같아 금방 질리게 된다. 조금만 더 신경 썼다면… 이라는 아쉬움이 남는 게임.

우선 게임자체의 완성도나 재미에 대해 트집을 잡을 수는 없다(하지만 플스의 기나긴 로딩은 여전). 그러나 원작이 인기만화라고 해도 그것을 보지 않은 본인에게는 캐릭터에 대한 짜증이 절로 났다. 사실 아무리 재미있다고 해도 캐릭터를 이용한 상품이라는 사실은 부정할 수 없으니…, 차라리 북두의 권을 이런 식으로 발매했다면 200% 재미있게 했을 것이다. 감각이 마벨시리즈에 가까워 조금 가볍게 느껴지는 것도 감점. 스탠드를 이용한 집단폭행은 자신이 할 때는 재미있지만 당할 때는 너무나 짜증나기 때문에 잘 알아서 쓰기 바란다. 죠죠를 사서 플레이해보지 않은 친구들을 괴롭혀주자. 새로운 대전액션이라면 무조건 사는 사람에게 추천!

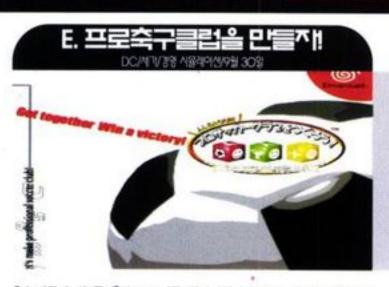
얼마 전에 듀프리즘을 봐서 그런지 상대적으로 폴리곤 그래픽이 떨어지는 것 같다. 또한 게임 방식이 오리지널 성이 강한 듯 하면서도 약해서 몰입감도 조금 떨어진다. 문제는 캐릭터, 비밀 결사네 비밀 전대네 대통령이네 기타 등등 괴상한 놈들이 대거 출연하여 나를 혼란스럽게 한다. 의뢰서를 보내오는 녀석들을 보고 있노라면 가히 가관. 따라서 하다 보면 그래픽도 좋아 보이고 몰입감도 높아진다. 정말이지 캐릭터를 너무 신경쓰인다. 그들에게 한마디…, 아부릴까따부릴따따뚜루겐.

첫인상은 상당히 고전적인 분위기로 다가오며 내용은 꽤나 심오하다. 이것이야말로 진정한 요리 게임의 진수. 우선 뭔가 독특한 국물을 만들어 내야 하는데, 이것은 오로지 연구, 또 연구로 이루어 낼 수 있는 것이다. 국물을 만들어 냈다면 이제는 라면의 핵심이라고 할 수 있는 건더기가 아주 중요하다. 이것은 동네 여러 곳에서 구할 수 있는 아이템들을 이용해야 한다. 일단 재료가 준비되면 열혈의 노력으로 라면을 만들자. 이것이 안 된다면 인간의 최대 필살기인 처세술로 대처하도록 하라. 게임자체의 완성도는 그다지 높은 편은 아니여도 자잘한 재미가 가득한 장점을 가지고 있다.

조금 벗어난 듯한 세계관을 가지고 있는 죠죠의 기묘한 모험. 플스로 이식한 것에 대한 문제 중 가장 크게 지적할만한 부분은 다름아닌 로딩. 그 이외에는 잘못되거나 이상하다고 할만한 것이 없다. 아쉬운 점은 캡콤 티가 너무 심하게 난다는 점. 물론 죠죠만의 느낌은 받을 수 있지만 어쩐지 「스트리트 파이터3」에다 「마벨 더 슈퍼 히어로즈」를 잘 섞어 만든 그런 느낌을 준다. 겉으로 보기에 전혀 깔끔하다고 할 수 없는 캐릭터 디자인에 적응을 하려면 꽤나 시간이 걸리지만 작품의 분위기에 딱 맞아떨어져서 위화감은 없다. DC판은 오리지널판으로 나온다는데, 이것도 캡콤의 우려먹기인지…

전작에 비해 다소 다른 느낌으로 다가온 로빗 몬 듀(이름부터가 이상하다). 체험판 당시는 전작의 느낌들을 조금이나마 느낄 수 있었지만 본작은 세기말에 적합한 그런 게임으로 변모하였다. 성우진도 여타 작품에 비해 뒤지지 않을 만큼 상당히 신경쓰여져 만들어졌고 그 외에도 캐릭터 폴리곤과 게임 밸런스 역시 상당히 준수한 편이다. "변하긴 했지만 변한 건 없다" 라는 명언이 떠오를 만큼 수작. 10월달에 나온 대작 소프트로 전혀 손색이 없다고 할 만 작품이다.

E. 프로축구클럽을 만들자!

DC/세가/경영 시뮬레이션/9월 30일

"난 야구가 더 좋아"라고 소리를 질러버렸지만 모든 리뷰어들에게 깊은 사과를 하게되었다. 전작의 "프로야구팀을 만들자"에 데뷔한 이후 다시 만나는 만들자 시리즈. 본인이 스포츠 게임에서 가장 중요하다고 생각하는 실황이 거의 최고의 수준. 게임 자체가 한편의 석세스 모드라고 봐도 과언이 아닐 만큼 체계적인 시스템으로 게임의 지겨움을 달래준다. 특히 아래 防塵 녀석이 만들어 논 파판7의 주제가 응원가는 본인으로 하여금 불타오르게 만들었다. 경영은 머리 아프다고 생각하는 당신! 경영은 하지 않아도 좋다. 경기관전과 작곡으로 평생을 보내어 신문선씨와 베토벤의 기분을 만끽하도록! 단 한가지 맘에 안드는 점. 선수 움직임이 조기축구단 수준….

와! 만들자 시리즈가 또 나왔다. 프로야구팀을 만들자, 아이돌 작사를 만들자(이건 아니군…)에 이은 만들자 시리즈 제 3탄! 재미있군. 일본 J리그에 관심이 많고, 일본어가 가능하며, SLG 을 좋아하는 사람에게는 권한다. 하지만 같은 날에 발매된 블랙매트릭스에게 꿀린다고 생각하는 것은 나뿐일까?
(Sanai Wolf, 防塵, MIDIST, 紳士임당, 떠돌이 왈: 어)

전달에 이어서 이번에도 또 축구 게임이…(장르가 틀리기는 하지만). 위닝 4의 허접 실황에 쇼크를 입은 본인에게 이 게임의 실황이 치료법을 제공해 주었다. 슈퍼 패미콤 시절의 「퍼펙트 일레븐」 이래로 이런 박진감 넘치는 실황은 처음이다. 게임적으로는 「프로야구 팀을 만들자」 보다 난이도가 하강하였으며 관전의 재미가 배가하였다. 게다가 자금의 유입이 용이한 편이어서 자신이 「하고 싶은 것」을 할 수 있다는 데에 높은 점수를 주고 싶다. 단 실황과 코치의 코멘트 내용이 상당히 방대하여 어느 정도 일본어가 되지 않으면 기본적인 운영이 버겁다는 점이 국내에서의 결점이라 하겠다. 역시 내겐 실제 스포츠 게임보다는 이러한 관전 쪽이 나은 듯(실황 야구 제외)….

전작인 프로야구팀을 만들자에서 꽤 좋은 인상을 받아 축구를 좋아하는 본인에겐 축구 경영시뮬은 꽤나 기대작이었다. 그런데 이건… 웬 실사 뺨치는 롱다리 정상인들? 나는 SD가 좋단 말야!!! 특히 비서들의 꼬락서니부터 짜증나는군. 네 명 모두 마음에 안 들지만 특히 글로리아를 보면 마돈나가 생각나 섹시한 척 하는 여자를 증오하는 본인을 열받게 한다. 그러나 시각적인 짜증만 빼면 경영시뮬로서 완성도는 상당히 뛰어난 편이다. 그대가 J리그에 관심있고 일본어 청취에 능숙하고 관전하는 게임을 좋아하고 시간이 남아돈다면 적극추천이다. 후회는 하지 않을 것이다(이 게임만으로 10만년은 우려먹을 수 있으리라 예상한다). 또한, 본 게임은 '헛짓거리만 하는 비서 지켜보기' 라는 '스토킹 장르' 로도 분류될 수 있으며 기본 틀은 전작과 거의 유사하다.

완벽한 실황과 연출로 초반의 분위기를 압도하는 「프로축구팀을 맹길자」는 전작과 다른 리얼사이즈의 캐릭터들을 이용해서 좀 더 리얼함을 추구했다. 가장 중시할 점은 다름 아닌 실황 코나미의 RSS(Response Sound System)에 비해 전혀 손색없이 깔끔한 실황은 일본 프로축구를 관람하고 있는 듯한 느낌을 준다. 또 전작의 비서와는 비교가 안될 정도의 미인(?)들이 서포트 해주니 이것이야말로 진정한 서비스 정신. 재미있는 점은 특정 캐릭터는 얼굴부분이 실사로 처리되어 있어 경기시 항상 머리를 카메라 쪽으로 돌리고 뛰어 다니는 황당함을 제공한다. 이 외에도 응원가 작곡 등 자잘한 재미가 풍부한 게임. 이 정도라면 「프로축구팀으로 놀자」도 나올 듯 한데…

F. 댄싱 블레이드 2 -TEARS OF EDEN-

DC/코나미/인터랙티브/9월 30일

전작도 그랬지만… 애니에 별로 흥미 없고, 미소녀에도 관심 없고, 특히 미소녀 애니에는 더욱 그렇고, 일어 히어링도 덜되는 나에겐… 솔직히 이런 게임의 리뷰를 맡기는 것이 매우매우 부담스럽다. 쓸 말이 거기서 거기니… 게다가 게임이라고 부르기 민망할 정도로 99.9% 애니인 댄싱 블레이드는 할 말 없는 나의 입을 완전히 막아버린다. 해 줄 말은, 언제나 그랬지만 '이런 거 좋아하는 사람은 되게 좋아하겠구만…'. 사미 놈 미쳐 날뛰는 꼴이 눈에 선하다…

난 이 게임을 구하지 못했다. 국내에 홍보가 덜 된건지 인지도가 낮아서인지 모르겠지만 국내에 들어온 물량이 적어 구할 수가 없었다. 이것이 가장 큰 단점이다. 그래서 결국 防塵이라는 자의 것을 빌려서 플레이하게 되었다. 이 게임으로서는 전혀 단점을 찾을 수 없다. 초하이퀄리티의 미려한 비주얼을 보고 있노라면 DC사길 정말 다행이라는 생각마저 든다. 하지만 유일하게 단점이 있다면, 게임이 짧다는 정도일까? 하지만 짧다고는 해도, 하고 또 하고 다시 하면 100시간은 족히 플레이할 수 있다(여담이지만 防塵이라는 자는 지난 달 댄싱 블레이드 게임 한번 플레이하지 않고 전부 외워서 공략을 해버렸다는 전설이 있다). 그외 리뷰는 防塵의 것을 참조하지.

지난달의 프리 리뷰 작품의 후속작. 이라고는 하지만 그저 지켜본다는 점에서는 차이가 없으므로 게임을 하실 분들은 사시지 말 것. 가뜩이나 비싼데 돈 낭비할 필요는 없다. 단 이번 작품은 1과는 비교도 할 수 없을 만큼 내용이 꽉 차 있으므로 애니 팬 & 게임 팬이라면 절대로 사야한다. 부록 쪽에서 PS판에 비해 변한 것이 별로 없다는 것이 장점이자 단점. 로딩이 느껴지는 것이 약간 거슬린다. 부록 무비 1과 오프닝, 엔딩곡은 가히 압권이지만 부록 무비 2가 작품의 질을 떨어뜨리므로 무려 3점을 감점한다. 하지만 점수 합산을 해보면 점수가 단계를 초과한 것을 느낄 수 있다. 그렇다! 그만큼 재미있다! 「편파적이다」, 「유치하다」, 「졸렬하다」, 「KCET의 외판원이다」라는 욕을 먹어도 할 수 없다. 이것은 나의 의지. 장난 같은 리뷰라는 점을 인정하고 미리 죄송하다는 말씀을 올리겠다.

애니메이션 본지가 오래 되서 그런지 꽤나 볼만한 만화 하나 봤다는 느낌은 든다. 그렇지만 할만한 게임하나 했다는 느낌은 절대로 들지 않는다. 아루도라 시리즈는 그나마 게임을 하고 있다는 생각은 드는데 이건 아니다. 라인업을 한다고 치면 열혈 애니넷에서 해야 하지 않을까…. 애니메이션은 우수하고 3D와의 화면 조합이 약간 어색해 보이기는 하지만 그렇게 신경쓰이는 점은 아니다. 로딩이 기억기억 느껴지는 것은 좋은 감상에 찬물을 끼얹는 마이너스 요소. 스킵이 없는 점이 꼭 빨리감기 망가진 비디오 보는 느낌이다. 게임이라고 보기 힘들다는 점과 단점이 꽤나 눈에 띈다는 점에서 1점 감점한다.

그다지 국내에선 큰 반응을 얻지는 못하는 장르이긴 하지만 일본어 히어링이 된다면 정말 스트레스 해소용으로 그만이다. 전작과 마찬가지로 플스판과 비교해서 약 10만배쯤 높아진 퀄리티가 압권이며 최고의 성우들이 하는 한마디 한마디에는 칼이 서려있다. 처음부터 갈정되는 분기를 잘 선택해야지만 그나마 제대로 된 스토리를 즐길 수 있다. 주목할만한 점은 18추라고 해도 과언이 아닐 만큼 서비스가 제공된다. 필자는 전작의 경우 황당한 엔딩을 봐버려 그 타격으로 이 작품을 별로 좋아하진 않지만 이번 완전판의 경우는 조금 달라서 절로 「웃긴다」, 「재미있다」, 「매니악하다」라는 말이 나올 정도로 잘 만들어져 있다. 플레이시간도 적당한 편이라 게임은 싫지만 애니는 보고싶을 때 즐기기 딱 적당한 작품이라고 본다.

G. 윈백

N64/코에이/액션/9월 23일

오프닝과 몇몇 비주얼 신들을 보며 속으로 '그래픽 때문에 선입관을 가져서는 안된다. 게임 자체로 평가하자' 라는 주문을 백 번 넘게 되뇌었지만 플레이 30여분까지는 욕이 멈추질 않는다. 용서가 안되는 그래픽에 어느 정도 적응이 되고 나서는 '그래도 할만한 게임' 으로 업그레이드 된다. 그러나… 간간이 플레이하며 2주일이 지난 후에는 '별로 다시 하고 싶지 않은 게임' 으로 다운그레이드 된다. 4인대전 모드가 재미있다고는 해도 어디까지나 얕은 재미. 기껏 그 정도 재미에 거금을 투자하기는 많이 망설여진다. N64 소프트가 좀 비싼가…

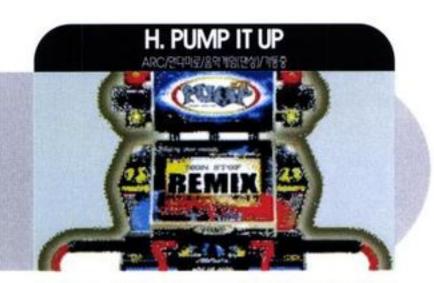
메탈기어 솔리드와 007 골든 아이를 합쳐 반으로 나눴다는 느낌이 강하다. 그리고 그래픽도…. 일단 난이도가 높다. 다른 사람에게는 어떤지 몰라도 본인에게는 어렵다. 뭐 난이도가 높은 것은 단점이라고는 할 수 없으니 일단 넘어가고…. 게임 자체는 그렇게 나쁘지 않다. 게임 내에 다양한 트랩과 액션이 존재하고 하나하나 해결해 가며 스테이지를 클리어 해 나간다. 상당히 재미있는 게임. 하지만 아무리 그래도 드캐가 나오기 전까지 최고의 3D성능을 가진 차세대 머신이었던 N64에서 이 정도의 비주얼 밖에 보여주지 못하다니 이건 정말 코에이의 성의 문제다. 게다가 뭣 때문에 그렇게 발매일 연기를 했는지… 그래도 게임이 재미있으니 그래픽만 빼면 상당히 좋은 느낌이다.

光榮, 삼국무쌍, 데스트리거, 메탈기어 적분. 이 4가지 단어로 인하여 나는 윈백이라는 타이틀에 전혀 기대를 걸지 않았다. 걸 수가 없었다는 것이 정확한 표현일 것이다. 하지만 막상 게임을 접해보니 상당한 재미가 있음을 알았다. 영묘한 조작과 간단한 진행으로 인해 쉬운 난이도가 단점으로 작용할 수가 있겠지만 이 게임은 스토리 모드보다는 대전이 더 재미있는 요소이다. 트랩 없는 트랩건너의 4인 대전을 즐기는 듯한 느낌을 주는 대전은 자칫 ×판이 될 우려가 있지만 사실 4인 대전이라는 것이 원래 ×판이기 때문에 재미있게 즐길 수 있다. 가뜩이나 소프트가 부족한 N64이니 만큼 놓치지 말아야 할 소프트. ▽버튼 사용에 익숙해지자.

음. 코에이가 만든 액션게임치고는 상당히 괜찮다. 혼자서도 즐겁고 친구 3명이 찾아오면 더욱 즐겁고, 재미있다. 물론 요즘이야 네트워크 쪽이 낫다고 생각할지 모르지만 돈 안들고, 기다리는 시간 없고 모니터 한 대에 4인이 모두 지원되니 좋지 않을 수가 있으랴. 그러어나아 이 관점은, 이 시스템은… 총알을 한 방 맞으면 잠시 무적이 된다는 것은 좋은데 이것 때문에 개싸움이 될 때도 있으니 주의(나 한방, 너 한방). 물론 여기저기 머리를 굴리며 싸울 수 있는 전술적 요소도 많으니 걱정 말 것. 아쉬운 점은 4인 플레이시 화면이 너무 작고 패드가격도 만만치 않다는 점. 마지막으로, 야호! N64도 할 게 생겼다.

작품 전체의 완성도는 완벽하다고 할 수는 없지만 3D액션의 제작 경험이 적은 고에이가 만들었다고 보면 상당한 작품이다. 스토리 부분 역시 완벽한 구성으로 게임을 즐기는 것에 있어서 지루함을 덜어준다. 그러나 게임 내에 존재하는 레이저 트랩의 진가를 알고나면 이 게임이 얼마나 플레이어를 질리게 하는지 잘 알 수 있다. 왠지 작품이 PS용 메탈기어 솔리드와 비교가 자주 되고 있는데 이 점은 조금 납득할 수 없는 부분이다. 조작감 외에도 그 밖의 연출들이나 트랩 및 퍼즐은 메탈기어와는 다른 성격을 가지고 있어 메탈기어의 그것과는 꽤 큰 차이가 난다. 특히 4인 대전을 할 경우에는 친구들과의 우정(?)을 다짐할 수 있게 해준다(왜 N64로는 우정파괴 게임만 나오는 걸까?).

H. PUMP IT UP

ARC/안다미로/음악게임(댄싱)/가동중

잘 만들었다. 하지만 '댄싱계의 Ez2DJ'를 기대했던 내 기대를 충족시켜 주지는 못했다. Ez는 비트매니아를 가뿐히 눌러버렸지만 펌피럽은 DDR보다 분명 한 수 아래. 일단 '아류'라는 꼬리표를 떼고 생각해도 DDR에 못 미친다. 여러 단점이 지적되고 있는데 그 중 가장 크다고 생각하는 것은 바로 노트(화살표)와 리듬과의 연계성 부재. '왜 그 리듬에 그런 화살표 배치가 있어야 하는가'라는 필연성이 결여되어 있다. 게다가 흔치는 않지만 PC용 BM98 같은 현상(CD가 뒤뚱 버벅댄다거나 노트와 박자가 어긋나는 등)은 상당히 거슬린다. 너무 나쁜쪽으로만 몰고 가는 것 같은데… 사실 문두에 밝힌 것처럼 잘 만들었다. 너무 컸던 기대에 부응하지 못해 단점이 확대되어 보이는 것뿐. 참고로 제작사명 '안다미로'란 '넘치도록 가득'이라는 순 우리말.

우리 동네에는 전부 DDR 밖에 없어서 이 게임이 있는 곳을 찾아다니는데 애먹었다. 그리고 플레이를 해봤는데… 흠,흠. 할 말 없다. DDR의 아류작이 아니라는 것을 보여주기 때문인지 아니면 코나미에게 소송 걸려도 살아남으려고 했는지는 모르겠지만 발판이 5개에다가 좌우상하가 아니 양 대각선에 발판이 있다. 덕분에 퍼포에 상당한 애로를 겪고 있다(발판의 인식률이 떨어진다는 점은 애로를 더욱 가중시킨다). 그리고 나에게 있어 최신 가요가 흘러나온다는 점은 마음에 들었다(나도 얼마 전까지 신세대였다고!). 그리고 마지막으로 한마디 더 하자면 노래에 맞춰 몸을 움직인다는 느낌 보다 화살표에 맞춰 몸을 움직인다는 느낌이 강하다.

일단 본인이 대중 가요와 인연이 멀어서 DDR처럼 음악에 몸을 싣기는 힘들다. 또한 발판이 뻑뻑해서 웬만한 발 힘으로는 퍼포먼스 시연이 절대 불가(다행히 발판이 부드러워진 신버전 얘기도 돌고 있던데…). 전문 댄서를 고용하여 디자인하였다는 노트 배치와 노력, 그리고 인기 대중 가요의 삽입으로 인하여 상당한 사람들이 플레이하는 듯 한데…. 발판이 5개인 점은 DDR에 굳어 버린 사람들에게는 꽤나 핸디캡으로 작용한다. 나름대로의 재미가 있음은 부정할 수 없으나 이미 DDR팬이라면 친근해 질 수 없다. 차라리 이걸 처음 하고 DDR을 나중에 한다면 양쪽 다 할 수 있을 것 같다.

본인은 DDR을 꾸준히 즐기는 편이다. 집에서도 하고 아케이드용으로도 한다. 화려한 퍼포로 갤러리를 모은다거나 매니악 파라, 매니악 AM-3P를 껌으로 깨는 실력은 아니지만 트릭 파라 수준은 된다. DDR을 하던 식으로 펌프를 플레이했더니…. 고개가 가우뚱. 감각이 상당히 다르다. 또 그 오락실이 판정을 어렵게 해놔서 그런지도 모르겠지만 판정이 정말 나쁘다. 그리고 곡에 따라서는 음악과 화살표가 서로 매치가 되지 않아 박자 맞추기도 힘들다. 본인에게는 난이도가 높은 빠른 리듬의 곡이 오히려 더 쉬웠는데. 개인차인가? 음…. 좋아하는 곡이 별로 없어서 아쉬웠지만 「돌아와」 같은 곡에서는 오히려 DDR보다도 재밌게 플레이했다. 나는 요즘노래는 별로….

현 시기가 DDR의 유행시기이지만 항간에서 상당한 반응을 얻고 있는 펌프 잇 업(이하 펌프). DDR을 자주 하던 독자들이라면 펌프를 처음할 때 상당한 고통이 따를 것이다. 최근에는 발판의 입력 강도가 40Kg정도로 떨어졌지만 초기 버전의 경우 50Kg이라는 강력한 입력을 요구해 마치 아키라의 발경이 생각날 만큼 펄펄 뛰어 다녀야 한다. 음악은 아쉽게도 저작권 사용료 때문인지 죄다 옛날 노래여서 개인적으로 별로 흥이 나지 않고 가장 큰 문제는 DDR의 PARANOIA 같은 빠른 곡이 없다는 것이 최대의 문제. 발판류 게임에서 가장 중요하게 여겨지고 있는 퍼포먼스가 제한이 되는 안타까움이 있다. 또, 음악 게임에 있어 중요한 BPM의 개념을 잘 이해하지 못한 것 같은 느낌을 주는 아쉬운 점. 그 외에 통체, 발판의 크기들은 오히려 DDR보다 커서 초심자들이 하기에 무난.

FREE REVIEW

● 아쿠아 노트의 휴일 2

PS/아트딩크/ETC/7월 1일

수많은 사람들이 나 Sanai Wolf가 버파, 스타, 비트매니아, Ez2DJ, DDR, 실황야구만 하는 초 편식 게이머로만 알고 있는데, 사실 그렇다. 하지만 그렇다고 언제나 이런 게임만 붙잡고 있을 수는 없지 않은가? 다른 것 하나 정도는 해 두는 게 좋겠다 싶어서 주위의 추천을 부탁해서 나온 것이 바로 '아쿠아 노트의 휴일 2'. 요즘 들어 일에 치이고, 게임 물갈증에 치이고, 감정이 메말라버린 나에게 좋은 휴식이 되었다. 게임은 단순하다. 흡사 수족관을 가져다 놓은 듯한 감상 게임. 잠수함에 타고 바다를 돌아다니며 수중 생물들을 관찰하는 것이 전부다. 하지만 어종이 상당히 다양해서 보는 재미 쏠쏠. 게다가 아무데서나 버튼을 눌러 물 속에 사는 플랑크톤마저도 관찰하게 되는, 주변사물에 대한 따뜻한 마음을 기를 수 있다. 백상아를 보면서 제프리를 떠올릴 수 있는 휴식 게임….

● 아이돌 작사를 만들자

DC/자레코/TBL/9월 24일

드디어 차세대기로 등장한 스치파이 시리즈의 최신작. 이것에 스치파이란 이름을 달고 나왔다는 것만으로 그 가치는 충분하다고 볼 수 있다. 또한 여전히 쉬운 난이도와 메이킹 모드, 그리고 인기 성우진의 음성과 소노다 켄이치 씨의 비주얼 난무 등 모든 것이 대 만족이다. 하지만 이것은 어디까지나 개인적인 이 게임에 대한 만족이지 DC게임으로서의 만족은 아니다. 즉 간단히 말해 스치파이를 좋아하는 사람이라면 때려죽여도 사겠지만 자신이 스치파이에 대해 잘 모르거나 좋아하지 않는다면 사도 DC게임으로서의 큰 만족은 얻을 수 없다. 하지만 마작을 처음 시작하시려는 분들께 권장! 마지막으로 초회 한정에 들어있는 오마케 CD는 필청! 이거 못 들으면 평생 후회한다!

● 유구환상곡 보존판

PS/미디어 웍스/어드벤처+ETC/10월 14일

가격은 8,800엔. 하지만 CD가 무려 다섯 장! 낱개가 하나에 5,800엔이니까 ×5를 하면…. 할 말 없다. 지금까지 이런 경제적인 보존판은 없었다!! 흥분을 가라앉히고 본론으로 들어가면 유구환상곡 게임 자체는 총 이벤트 수가 근 200개에 달하는 무서운 놈으로서 어드벤처와 육성 시뮬레이션을 혼합한 장르의 게임이다. 세트의 내용은 1과 2, 팬 디스크였던 앙상블1과 2, 그리고 12월에 발매될 3탄의 체험판이다. 게임은 풀 보이스는 아니지만 이벤트 수가 너무도 많은 관계로 용서가 된다. 이벤트를 즐기기 좋아하는 어드벤처 매니아들에게는 강력히 추천하는 소프트(심지어는 게임 내에서 1주일 내내 이벤트만 일어나기도…). 일본어 비 가능 유저에게는 아무 의미도 없기는 하지만 정품 소장이라는 측면에서 이만한 소프트가 또 있을까?

● 풀무이 풀무이

PS/갈저 퍼블리셔즈/RPG/9월 14일

풀무이 풀무이 제작위원회에서는 모핑(변신)RPG라고 우기지만 알고보면 귀염둥이 무이에게 음식을 먹여 사다리나 낚싯대 등으로 변신시킨 후 유용한 아이템으로 써먹는 생물학대액션RPG이다. 그건 어쨌든 본 게임은 아주 훌륭하다. 고해상도의 그래픽과 귀여운 생물들, 단순한 메뉴화면, 음식과 메달이 아이템의 전부요, 액션도 어설프고, 방향극치를 위한 던전구성과 유아틱한 스토리인 주제에 사망시 쩔없이 타이틀화면으로 돌아오며, 쓰잘데기 없는 미니게임에다가 음식 휴대량이 적음에도 불구하고 필드 이동시에 음식을 하나씩 낭비해야 하기 때문에 왔다갔다 노가다를 해야한다(헉헉). 해보면 라이트유저나 소녀유저를 대상으로 했다는 것을 알 수 있다. 이 게임을 뽀뽀뽀와 텔레토비를 최고의 TV프로라고 생각하는 그대에게 바친다. 덤으로 무이에게 시커먼 빵을 먹이면 똥이 된다(우스게?).

● 기동전사 건담 외전 -콜로니가 떨어진 땅에서-

DC/반다이/전략 3D액션/8월 26일

0079의 시나리오에 몇 가지 내용을 조금 더 가미한 내용의 전략형 액션 게임. 우선 제작은 반다이가 한 것이 아니라 벡 소프트에서 제작. 그 퀄리티가 상당하다. 비교적 간단한 설정으로 초심자도 문안하게 게임을 즐길 수 있을 것이다. 게임 내에서 난이도 조절을 할 경우 레벨의 차이가 현격히 나타난다. DC 패드를 100%활용한다는 점이 상당히 맘에 드는 부분인데, 이것은 스코프를 사용할 경우 그 진가가 발휘된다. 인터넷을 통해 무기도 얻을 수 있는데, 업데이트가 자주 이루어져 신무기 얻는 재미도 쏠쏠하다. 전혀 손색없는 작품.

BOOK

만화가 21세기의 운명을 결정한다!

만화가 창의력이다

그 동안 우리사회에 팽배해져 있던 '만화는 저질'이라는 선입견을 버리고 새로운 시대의 문화산업이라는 인식을 재고하기 위한 만화 길라잡이. 저자는 이 책을 통해 21세기는 멀티미디어의 세계이며 이 멀티미디어의 세계를 좌우할 수 있는 것은 결국 만화를 보고자란 청소년들이라는 점을 강조하고 있다. 아무리 기성세대라고 해도 만화와 캐릭터 산업, 전자 게임산업을 아우르는 21세기 신 문화산업을 미리 준비하자는 만화세대의 새로운 목소리에 귀를 기울여 볼 필요는 있지 않을까?

저 자 : 심현우

펴낸곳 : 도서출판 동인 (02-393-9814)

값 : 7,500원

PRODUCT

플스를 내 맘대로!

PS 데코 시트

플레이스테이션 본체를 아름답게(?) 꾸밀 수 있는 키트가 등장했다. PS 본체에 붙이기만 하면 여러 가지 모양으로 PS를 변모시킬 수 있는 「PS 데코 시트」가 바로 그것이다. 색상은 대리석, 나무무늬, 기판, 골드, 얼룩말 무늬 등 총 10가지. 특히 「PS 데코 시트」는 기존에 직접 PS 본체에 색을 칠하는 방식보다 다른 무늬로 바꾸기가 쉽다는 특징을 가지고 있다. 접착력이 좋으면서도 가볍게 제거할 수 있는 특수 스티커로 제작되었기 때문이다.

문의처 : 게임본부 (02-701-1667)

사용법

1. 우선 본체에 있는 오물이나 기름 성분을 닦아 준다.
2. 「PS 데코 시트」를 잘 떼어낸다
3. PS 본체에 잘 맞춰 공기가 들어가지 않도록 잘 붙인다

PC용 DDR 장판을 또 사?

PC용 PS 컨트롤러 어댑터 Ver.2

PS용 DDR의 열풍이 지나가는 듯하다가, 이제는 PC용 DDR이 다시 열풍을 일으키고 있다. 그런데 PC용 DDR을 해보고 싶다면 PS용 장판이 있음에도 PC용을 또 구입해야 할까? 답은 '그렇지 않다'이다. PS용 컨트롤러를 PC에서도 사용할 수 있게 해 주는 「PS 컨트롤러 어댑터」가 있기 때문이다. 기본형 컨트롤러는 물론 PS용 비트매니아 컨트롤러와 DDR 컨트롤러가 모두 대응된다. 게다가 이번 Ver.2는 2인용까지 지원할 수 있도록 만들어져 있다.

문의처 : 센츄럴 서플라이 (02-707-2846)

JAPEN PRODUCT(파이널 판타지 컬렉션)

파이널 판타지 VIII

하키 유니폼

파이널 판타지 관련 제품은 우리가 생각하는 수준을 넘어서는 제품들도 많이 있다. 물론 예를 들어 이미 파이널 판타지 가방이 판매되고 있으며 반지, 지포 라이터, 국내에서도 높은 인기를 보여 주었던 목걸이 등도 호평 속에 판매되고 있다. 그만큼 파이널 판타지는 일본 내에서 확실한 입지를 구축하고 있다고 생각해야 할 것이다.
게다가 이번에는 게임 중에 등장했던 갈바디아 가든 하키부의 유니폼이 새롭게 발매되었다. 사이즈에 따라 남성용과 여성용이 따로 제작되어 있으며 단점이라면 가격이 조금 높다는 것.

발매일 : 발매중 가 격 : 20,000엔(송료, 세금 별도)

파이널 판타지 VI

오페라 하우스

(상품명은 원래 따로 붙여져 있지 않기 때문에 게임파워에서 임의로 붙인 것입니다)

파이널 판타지 VI의 명 장면 '오페라 하우스'를 재현시킨 조형물. 3,000개 한정 모델로 제품 하나 하나에 시리얼 넘버가 체크되어 있어 소장가치를 더욱 높여주고 있다. 제품의 높이는 10cm.

발매일 : 발매중 가 격 : 3,000엔(송료, 세금 별도)

파이널 판타지 V

밧츠와 보코

(상품명은 원래 따로 붙여져 있지 않기 때문에 게임파워에서 임의로 붙인 것입니다)

파이널 판타지 V의 주인공 밧츠와 초코보 보코가 숲 속에서 한가롭게 쉬고 있는 모습을 담은 조형물. 역시 3,000개 한정 모델이며 제품 하나 하나에 시리얼 넘버가 체크되어 있다.

발매일 : 발매중 가 격 : 3,000엔(송료, 세금 별도)

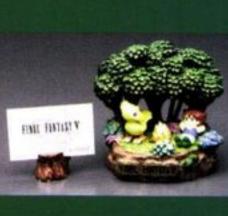
파이널 판타지

캐릭터 메탈 피규어

(상품명은 원래 따로 붙여져 있지 않기 때문에 게임파워에서 임의로 붙인 것입니다)

파이널 판타지의 주인공들을 소재로 한 메탈 피규어. 사진의 VII에 등장한 크라우드 이외에도 에어리스, 파이널 판타지 V의 밧츠, 레나, 톤베리, 스테터스 이상 혹은 몬스터로 등장했던 토드, FF VIII에 등장했던 코요코요, VI에 등장했던 카파 등 8가지 메탈 피규어가 이미 발매되어 있는 상태이다.

발매일 : 발매중 가 격 : 각 2,400엔(송료, 세금 별도)

*JAPAN PRODUCT는 일본 현지에서 발매되는 제품의 소개로 현지 발매일과 가격 등을 기준으로 합니다. 이번에 소개되어 있는 파이널 판타지 컬렉션은 일본 내 디지큐브와 브로스 통판을 통해 구입하실 수 있습니다.

PS2는 게임기가 아니다!

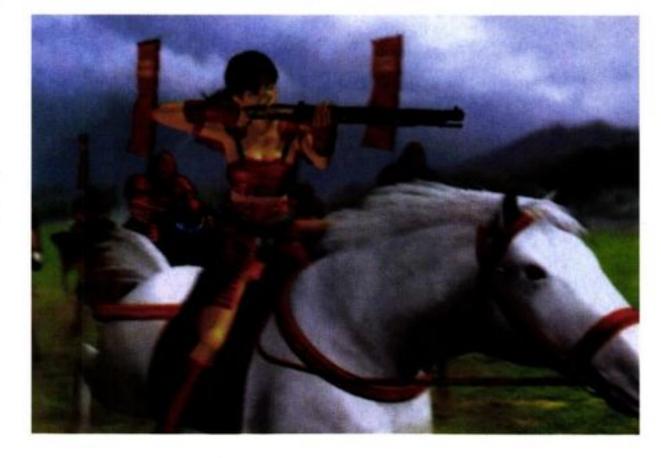
[신상민 기자]

이번 호에 PS2 관련 기획기사를 정리하면서 느낀 점은 PS2가 단순한 게임기는 아니라는 점이다. 아직은 딱히 어떤 것이다 라고 말할 수는 없지만 수많은 호환 가능성을 내포하고 있는 가정 필수품으로의 이미지가 강하다. 아직 일반에게는 공개되지 않았지만 소니 측에서는 쉽게 생각할 수 있는 오디오와 비디오 분야는 이미 PS2를 어떤 형태로 연계시키겠다는 의지가 확실히 굳어져 있는 것 같다. PS2 하나만으로 오디오 비디오 부분뿐만 아니라 기타 생활에 필요한 부분과 엔터테인먼트라는 즐거움을 하나로 묶으려는 계획이다.

이런 느낌들을 받으면서 한편으로는 놀라우면서도 한편으로는 걱정이 앞서기도 한다. 게임은 그냥 게임일 뿐인데…. 요즘 게임을 보고 있노라면 너무 어렵고 난해한 게임들이 많다. 게임은 그저 즐거움만을 줄 수 있으면 그만인데, 요즘에는 머리를 쓰고, 그것 때문에 골치를 썩고, 연습도 한다. 눈부시게 발전하는 게임기의 새로운 사양이 발표될 때마다 가끔은 패밀리가 그리워지는 것은 왜일까?

산은 움직이지 않는다!

결전

■ 제작사	코에이
■ 장르	시뮬레이션
■ 발매일	2000년 3월 4일
■ 발매가	미정

코에이 최초의 PS 2용 게임인 결전이 그 모습을 공개! 시뮬레이션의 명가 코에이의 기획력과 PS2의 고속 처리능력이 만나 탄생된, 지금까지는 볼 수 없었던 PS 2 최초의 본격파 시뮬레이션 게임이 바로 결전이다.

「결전」은 세키케하라 전쟁 이후에 있었던 도쿠카와군과 토요토미군의 결전을 그린 시뮬레이션 게임. 모든 전투는 시나리오에 따라 나뉘어져 있고, 승패의 결과에 따라 다음 시나리오의 내용이 변하는 멀티 시나리오 시스템으로 구성되어 있다. 이제는 역사 교과서대로 진행하는 역사공부가 아닌 자신만의 역사를 만드는 것이 가능하게 되었다(단 일본의 역사를 알고 있다는 가정하에…).

무비와 게임화면의 경계는?

아래 공개된 화면이 게임쇼 등에서 공개된 결전의 무비이다. 무비라고는 하지만 실제 게임화면과의 차이를 느낄 수 없을 정도이다. 이 말은 무비의 퀄리티가 떨어진다는 말이 아니라 실제의 게임 화면의 퀄리티가 무비와 차이가 없을 정도로 높다는 말이다.

● 게임의 흐름은?

시나리오 오프닝 ➡ 전략(출전 무장 선택, 배반 공작 등) ➡ 미니 드라마 ➡ 군의(무장배치, 복병설정 등) ➡ 리얼 타임 전투(무장임무지시) ➡ 승패 결정 ➡ 시나리오 ➡ 엔딩승패에 따라 변하는 시나리오

⬇ ⬇

시나리오A 시나리오B

◀ 모든 캐릭터가 이런 식으로 세심하게 그려졌다는 것을 알 수 있다

모든 유닛은 리얼타임

「결전」에 등장하는 모든 유닛은 정해진 동영상이 아닌, 각자 자신의 의지에 따라 리얼타임으로 행동하고 있다. 리얼타임으로 전투를 벌이는 200명 이상의 무장들의 싸움이 적나라하게 펼쳐진다.

▲ 이 모든 것이 실시간으로 움직인다

▲ 이런 대 접전 속에서도 캐릭터 하나 하나가 각자의 사고를 가지고 행동하고 있다

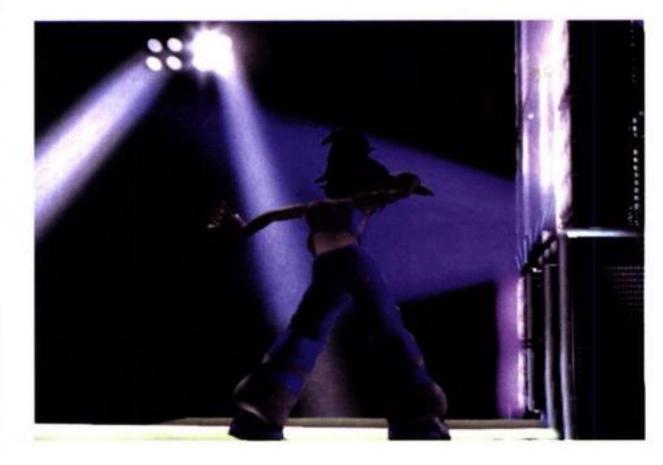
▲ 창, 칼, 철포 등 모든 무기가 세밀하게 그려져 있다

▲ 연출도 압권!

PlayStation 2

유니존 기억하고 있습니까?

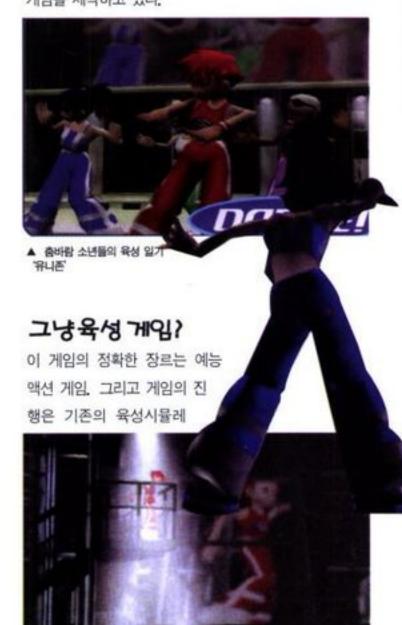
유니존

■ 제작사	테크모
■ 장르	예능액션
■ 발매일	2000년 여름 예정
■ 발매가	미정

플레이어는 아티스트 그룹의 일원이 되어, 팀원들과 함께 성장해 가는 '아이돌 육성 게임'이 PS2로 등장한다. PS2의 성능과 테크모의 기술력 이기에 가능한 새로운 장르의 게임이 2000년 여름 뜨겁게 불타오른다. 휠~휠.

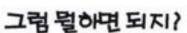
'하늘을, 마라톤 꿈을, 유니존~하고 싶어.' 모 애니의 가사에도 나오는 유니존이란 서로의 호흡을 맞춘다는 의미이다. 그리고 지금 테크모에서 PS2의 성능과 자사의 기술력을 최대한 발휘하여 유니존이란 게임을 제작하고 있다.

▲ 춤바람 소년들의 육성 일기 '유니존'

그냥 육성 게임?

이 게임의 정확한 장르는 예능액션 게임. 그리고 게임의 진행은 기존의 육성시뮬레이션과 다른 육성 게임이란 방식을 취하고 있다. 육성 게임과 육성 시뮬레이션이 뭐가 다른가 하니, 기존의 육성시뮬레이션은 서로에게 영향을 미치지 않고 자신이나 특정인물만 육성을 했지만 육성 게임은 자신들의 성장이 유닛에 영향을 미치고, 또다시 자신에게 영향을 미친다는 전혀 새로운 발상의 게임이다. 그래서 제목도 유니존이다.

▲ 이런 연출은 PS2 이기에 가능하다

▲ 갤러리 없는 유니존은 퍼포없는 DDR과 같다

그럼 뭘하면 되지?

플레이어는 유닛의 멤버가 되어 유닛의 인기를 높이기 위해, 노력한다. 그렇게 의미 없는 날들을 보내던 중에 일어나는 이벤트와 행동으로 유닛과의 관계를 돈독히 해나간다. 그렇게 하루하루 성장해 가며 처음 공연은 작은 라이브 하우스에서 했어도, 최후에는 돔스테이지에서 공연을 하기 위해 노력해 나가는 땀과 우정이 있는 남자들만의 드라마 그것이 유니존인것이다. PS2의 미려한 그래픽으로 보여주는 색다른 연출은 기존의 게임과는 확실히 다른 면모를 보여줄 것이다.

▲ 이것은 사파의 CG파워가 아니다. 어디까지나 정진정명한 리얼타임CG로 든 것이 표현된다

▲ 표정 연기도 GOOD

▲ 내 손이 불타고 있다. 빨리 플레이 해달라고…

플레이스테이션 2가 시장을 장악한다?

플레이스테이션 2의 공식발표 이후 그 여파가 벌써부터 여기저기서 나타나기 시작하고 있다. 과연 플레이스테이션 2가 게임 시장을 장악할 것인가? 그리고 이에 대한 세가와 닌텐도의 입장은 어떠하며 과연 앞으로 어떤 일들이 일어나게 될 것인가에 대한 분석을 위해 본 기획을 마련했다.

글: 떠돌이

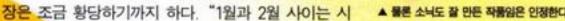
플레이스테이션 2 발표 이후 세가가 흔들리고 있다.

플레이스테이션 2의 발매와 그 여파

플레이스테이션 2(이하 플스2) 의 발표 이후 가장 큰 파문이 일어난 곳은 역시 게임업계였다. 그도 그럴 것이 지금까지 나왔던 게임기뿐만 아니라 PC의 능력마저 압도하는 플스2의 성능은 게임 관계자들에게 큰 센세이션이 되었던 것이다. 현행 게임기의 최고 몇십 배에 육박하는 정밀한 화면 속에서 등장인물이 자유자재로 움직이는 것은 물론, 더욱 세밀해진 그래픽과 뛰어난 질감, 환상적인 그래픽 처리능력은 업계에 충격을 주기에 충분한 것이었다. 플스2 발표로 가장 큰 충격을 받은 곳은 다름 아닌 '세가 엔터프라이즈'. 새턴의 후속기종인 드림캐스트의 판매량이 3월에 있었던 플스2의 기자회견 이후로 멈춰버린 상태. 처음 소니는 PS2의 발매일을 '금년 겨울 예정'이라고 발표했다. 겨울이라면 12월부터 다음해 3월까지라고 할 수 있다. 12월의 경우는 연중 최고의 판매고를 올릴 수 있는 크리스마스가 있고 2월과 3월에는 각각 졸업식과 입학식이 있어 선물로 게임기나 소프트 같은 것을 판매하기에는 적절한 시기라고 할 수 있다. 최근 소니에서 플스2의 발매일을 공식 발표해 다시금 업계의 주목을 받고있는데 이에 대한 소니의 입장은 조금 황당하기까지 하다. "1월과 2월 사이는 시험기간이라서 정신이 없잖아요. 그래서 발매일을 굳이 3월로 잡을 수밖에 없었습니다." 이로 인해 유저들은 당연히 드림캐스트의 구입을 망설일 수밖에 없었다. 게이머들 대부분의 입장이 "플스2가 나오면 비교해보고 사야지."라며 플스2의 발매일을 기다리고 있는 유저들이 늘고있는 추세라 당연히 드림캐스트의 판매전선이 주춤할 수밖에 없는 것이다.

▲ 물론 소닉도 잘 만든 작품임은 인정한다

세가의 전략 실수로 인한 고충

세가가 이런 심한 고충을 겪고 있는 것은 플스2 때문만은 아니다. 이번 소니의 타사 기기가 나온 직후 자사의 기기를 홍보하는 수법은 이미 라이벌인 닌텐도에게 매번 당했었다. 그럼에도 불구하고 유효 적절한 대책을 세워놓지 못한 세가 자신의 큰 문제점이 들어 난 것이다. 지금 현재 세가의 치명적인 문제점으로 대두되고 있는 것은 유명 소프트의 부재다. 이것은 소프트 비즈니스의 개념을 잘 알지 못하는 세가의 문제점에 대해서도 여실히 느끼게 해주는 부분이기도 하다. 잘 따져보면 드림캐스트는 절대 나쁜 하드웨어라고 할 수 없다. 현행 게임기 중 가장 최고임은 틀림없다. 그러나 이런 좋은 하드웨어를 100% 사용하지 못 하는 것이 문제점이다. 게임기

▲ 표를 보면 발매 직후 1주일간의 판매량을 볼 수 있는데 당장 많이 팔렸다고 하드웨어가 성공했다고 할 수 있을까? 만약 그렇다면 N64는 엄청난 판매량인데…

▲ 과연 국내의 유저들 중 통신기능을 사용할 수 있는 유저는 몇이나 될까?

와 동시 발매했던 「소닉 어드벤처」를 예로 들자면 달리고, 구르고, 리얼하게 움직인다. 하지만 이것은 제작진이 훌륭해서가 아닌 드림캐스트라는 하드웨어가 좋았기 때문이라는 것을 알 수 있다. 한마디로「소닉」에서는 가장 중요하다고 할 수 있는 스토리나 캐릭터성을 가지고 있지 않은 것이다. 결과적으로 이렇다할 소프트 어필을 하지 못한 것이 문제가 되기도 하지만 결정적인 대작 소프트가 없다라는 것이 최대의 요인으로 해석되고 있다. 이것에 대한 세가 측의 대답은 "소프트의 부족을 커버하기 위해 드림캐스트에는 인터넷 기능을 활용하도록 만들었습니다."라고 하며 통신기능을 강조하고 있지만 이것도 역시 소프트 비즈니스에 대하여 잘 알지 못하는 것에서 오는 현상이다. 세가는 본질적인 소프트 비즈니스에 대해서 모르는 것일까? 인터넷 기능의 추가만으로는 유저의 재미를 충족시켜주지 못한다. 결국 한, 두 개 정도의 대작 소프트 유무가 하드웨어의 판매를 좌우한다는 것이다.

세가, 닌텐도의 방향은?

움직이기 시작한 세가

극적인 위기감을 느끼는 세가로서는 과감한 대책을 세울 수밖에 없었다. 이로 인해 사원들의 감축 및 아시아, 해외의 업계용 건설 부분의 제한, 일본 내 게임센터 870개점 중 110여개 점을 폐점시키는 등, 과감한 사업축소를 단행하고 있다. 뿐만 아니라 자사에서 개발했던 게임 소프트들을 타사의 휴대용 게임기로 이식시키는 일을 진행하고 있다. 이 부분은 철저히 계산된 세가의 전략이라고 해석할 수 있다. 닌텐도의 미니컴보이는 지금 전 세계적으로 약 7,000만대가 판매되어 있는 상태. 이러한 휴대용 게임기로 「사쿠라 대전」외에 여러 가지 게임들을 이식하려 하고 있다.

닌텐도의 상황

닌텐도의 상황은 어떠한가? 닌텐도 역시 세가와 다를 바 없다. 닌텐도 역시 서드파티에 대해서 냉대한 입장을 취하고 있다. 슈퍼패미콤 시절만 하더라도 에닉스, 스퀘어, 닌텐도의 3각 구도를 유지하며 전설의 트라이앵글로 불려지고 있었다. 그 당시에는 에닉스의 드래곤 퀘스트 시리즈가 킬러 소프트로서의 역할을 톡톡히 해주었고 스퀘어에서 발매한 파이널 판타지 시리즈 역시 그 구도에 중요한 역할을 맡고 있었다. 하지만 지금의 N64라는 하드웨어는 닌텐도의 고집으로 롬 카트리지를 사용, 서드파티들의 불편함을 조금도 생각해주지 않았다는 것이 큰 원인이었다. 물론 지금의 닌텐도는 N64를 주력기종으로 두지 않고 게임보이 쪽에 중점을 두며 적자를 면하고 있지만 결국 서드파티의 빈자리가 곪아터질 때가 있을 것이다. 그래도 아직까지는 안정적이라서 게임업계의 일부분은 장악하고 있다. 바로 아이들을 겨냥한 키즈산업에서 절대 우위라는 점. 특히 포켓몬스터 시리즈의 효과적인 활용으로 소니의 추격을 허락하지 않고 있다. 또, 최근에는 '돌핀' 이라는 후속기종 발매에 대한 조심스러운 움직임을 보이고 있는데, 이것으로 플스2에 반격을 노리고 있다. 아직 자세한 스펙이나 외형을 공개한 적은 없지만 닌텐도 측에서는 "플스2의 성능에 비해 절대 뒤지지 않을 정도의 기능을 갖추고 있습니다."라고 말하고 있고 일본 내에서 꽤 유명한 마쯔시타 전자와 공동 개발을 하고 있어 업계의 주목을 받고 있다.

▲ 드림캐스트의 성공여부는 아직 결정하기 이르다

소니, 닌텐도, 세가. 이들의 끊이지 않는 싸움

소니, 닌텐도, 세가의 3파전은 어떻게 될 것인가? 소니의 움직임은 플스2로서 그 방향성을 제시하고 자사의 실력과 유명 서드파티들의 도움으로 시장을 장악할 것으로 보여진다. 닌텐도의 경우는 앞에서 말한 것처럼 후속기종의 발매로 분위기를 전환하려 하고 있다. 특히 후속기종에서 사용되는 매체를 살펴보면 닌텐도가 앞으로 추구해나가는 방향을 알 수 있다. 그럼 세가의 움직임은 어떠한가. 플스2의 발매 직전부터 값이 떨어지는 시기까지 드림캐스트의 보급률을 올려 시장을 형성한 다음 자사의 대작인 「쉔무」의 발매를 통해 다시 시장진입을 노릴 것으로 보여진다. 특히 세가는 흥미롭게도 「쉔무」의 발매일을 플스2의 발매시기인 3월 4일로 연기 해 버리는 과감성을 보여주고 있다. 결국 세가가 더 이상 소니에게 밀리기만 하지는 않을 것이라는 각오를 보여주고 있는 셈이다. 더구나 최근에 북미 쪽에서 1주일만에 50만대가 출하되는 쾌거(?)를 이룩하며 드림캐스트의 시장형성에 새로운 움직임을 보여주고 있다. 이런 사실들을 종합해 볼 때 2000년 3월 4일, 플스 2의 발매를 시초로 3파전의 막이 오를 것으로 예상된다.

▲ 닌텐도와 세가의 움직임도 심상치 않음을 알 수 있다

소니의 사업은 이제 플스 2를 중심으로 돌아갈 것인가!?

▲ 소니의 주력은 원래 이쪽이었다

소니의 변화

'SCE는 변하지 않는다. 변하는 것은 소니이다.' 이는 요즘 일본 내에서 흔히 들을 수 있는 소리이다. 과연 소니그룹과 소니컴퓨터의 관계는 앞으로 어떻게 될까? 일단 소니는 SCE의 모회사라는 것은 누구라도 알고있는 기정사실이다. 아무리 SCE의 플스2가 이후 소니의 사업 전개의 핵심이 되어있다고 해도 양사의 입장과 생각이 틀리다면 당연히 트러블이 일어나지 않을 수 없다. 사실 소니의 업무는 본래 가전제품, 소니뮤직의 계열사를 담당하는 것이었다. 그러나 1993년 SCE(Sony Computer Entertainment)의 창립과 함께 주력사업의 변화를 가져왔다. 약 6년만에 게임 산업의 일부분을 장악해버리는가 하면 일본 내에서 1,500만대, 전 세계에서 5,500만대라는 경이적인 판매량을 올리며 게임업계의 선두주자로 부상되었다. 소니가 게임산업 쪽으로 방향을 돌리면서 나타난 현상 중 가장 큰 변화는 소니의 수입실적에서 잘 나타나고 있다. 음반과 가전제품으로 높은 매상을 올리고 있는 소니가 이제는 그 수입의 50%이상을 게임 산업에서 얻어내고 있다. 이와 같이 엄청난 실속을 얻고 있는 소니로서는 당연한 반응이겠지만 주력사업으로 게임 산업 쪽을 고려하지 않을 수 없는 입장이다.

소니가 의미하는 플스2

플스2 공개와 함께 소니 관계자에게서 충격적인 말을 들을 수 있었다. "저희 소니의 최대의 목표는 바로 TV옆에 플스2". 이말이 의미하는 바는 소니가 플스2를 단순한 게임기로 생각하는 것이 아니라 바로 진정한 엔터테인먼트를 구축하려하고 있음을 알려준다. 이 부분을 좀 더 해석해보면 소니의 사업은 이제 플스2를 중심으로 이루어질 것이라는 짐작을 할 수 있게 해준다. 'TV옆에 플스2'라는 의미는 여러 가지로 해석될 수 있다. 물론 기본적인 것은 게임기인 플스2 이겠지만 공개된 사양을 따져보면 매체로 DVD가 사용되었다는 것이다. DVD를 사용함으로써 높은 수준의 엔터테인먼트를 표현할 수 있고 영화, 애니메이션처럼 아닌 고음질의 사용으로 라이브 하우스에 있는 듯한 '현장감'까지 제공할 수 있다. 그러니까 한마디로 플스2가 생활 필수품이 되도록 하겠다는 의미를 가지는 것이다.

Sony Computer Entertainment Inc.
Presents

▲ 소니의 마크는 이제 SCE

완벽한 플스2를 위한 소니의 움직임

플스2의 가격에 있어서 생활 필수품이라는 점을 강조하기 위하여 부품의 생산 및 처리를 모두 자사의 능력과 필립스의 도움으로 해결하고 있다. 플스2를 완성하고 있는 부품들의 가격을 대략적으로 살펴볼 때, DVD재생기만 하더라도 지금 일본 현지 가격은 18만엔이라는 고가에 생산되고 있다. (한화 : 약 180만원) 그러나 보다 값싸고 안정적인 제공을 위해 자사 공장의 활용으로 해결해내고 있다. 그 밖에 플스2를 이루는 EE(Emotion Engine)의 가격 역시 따지면 현재 출하되고 있는 PC용 CPU 값에 몇 배에 이르는 가격이 되고, GS(graphic synthesizer) 의 값 또한 부두3 3500의 값에 몇 배 이상의 값어치가 될 것이다. 이런 것들을 종합 해보면 소니의 사업은 더 이상 가전제품 생산만으로 그치는 것이 아닌 게임 업계에서 빠질 수 없는 위치로 자리 잡아 가고 있음을 알 수 있다. 이런 모든 상황을 종합해보면 곧 소니의 사업은 플스2를 중심으로 이루어질 것이라는 점을 여실히 보여주고 있는 것이다.

소니 컴퓨터 엔터테인먼트는 어떤 회사인가?

Sony Computer Entertainment

뭔가가 있는 회사. SCE

현재 SCE는 플스로 게임업계를 제패하고 있지만 본사의 설립은 93년 11월 16일. 겨우 6년밖에 되지 않았다. 게다가 플스를 판매한 시기는 1년 후인 94년 12월. 그러나 그들은 곧바로 시장을 독점하여 몇 천억엔의 매상을 거두었다. 도대체 그 SCE는 귀신들이 일하는 회사란 말인가!?

소니와 소니뮤직의 공동출자로 설립

보통 줄여서 SCE라고 불리지만 정식명칭은 주식회사 소니 컴퓨터 엔터테인먼트(株式會社 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT) 이다. 자본금은 19억 3300만엔. 소니와 뮤직 엔터테인먼트(소니뮤직)가 출자하여 설립했다. 알고있는 사람도 있겠지만 2000년 1월을 기점으로 소니뮤직이 완전히 소니의 자회사가 된다. 때문에 SCE도 실질적으로 소니가 100%의 주식을 가지는 자회사가 되는 것이다..

SCE의 경영상황

대표자인 쿠다라기켄은 명실공히 플스의 아버지가 된다. 1950년 동경출생. 75년 소니 입사. 엔지니어로서 디지털 기술개발을 담당. 제 1차 플레이스테이션 프로젝트에 참가했으며 SCE설립과 동시에 부사장 취임. 올해부터 사장으로 발령되어 현재에 이르고 있다.

현재 사원 수는 99년 4월 1일 현재 약 650명. 그 중에 500명 정도를 프로퍼 채용(개인의 능력에 맞춰 적절한 자리에 배치하는 채용방식)했기 때문에 설립시기를 먼저 내세우지 않더라도 SCE가 젊은 회사라는 것을 알 수 있다. SCE의 경영상황은 익히 아는바와 같이 최고의 수준이다.

■ 98년도의 상황은	
매출	5,404억엔
영업이익	746억엔
경상이익	723억엔
세금공제이익	360억엔

아웃소싱을 이용하라

가장 놀랄만한 것은 이익률이 높다는 것이다. 매출대비영업이익률이 무려 13.8%에 달하고 있는 것이다. 일반적으로 소프트웨어 비지니스는 이익률이 높은 편이지만 SCE는 플스라고 하는 하드웨어도 판매하고 있다. 양산효과를 이용한다고 해도 본체가격이 1만 8000엔~ 1만 5000엔이라면 이 분야에서 높은 이익률을 올리기는 어렵다. 하지만 SCE의 경우 아웃소싱을 활용하는 것으로 고정적인 부담을 경감하고 높은 이익률을 확보하고 있는 것이다. 물론 소니 그룹이라고 하는 최고의 아웃소스가 뒷받침되어 주었고 CD-ROM 또한 소니뮤직이 있었다. 해외에서는 다른 회사에 거액투자를 하여 자체의 공장을 갖는 것보다도, 차라리 타사의 생산라인을 이용하는 방법을 택했다. 더군다나 그들은 도시바와 제휴한 최신 반도체 생산라인도 가지고 있다.

연결 대상기업은 SCE 아메리카(94년 설립), SCE 유럽(95년 설립), SCE 홍콩(97년 설립) 등 해외의 3사. 이들과 연결된 이익률은 일본 SCE본사의 이익을 훨씬 상회하고 매출대비영업이익률은 무려 20%에 달했다. 이것은 해외사업이 이익률 높은 소프트부문에 전념하고 있기 때문이다. 이러한 일련의 수치는 불과 창업된지 6년 밖에 되지 않은 회사라는 점을 의심하게 만든다. 아마도 일본기업 중에서도 고성장의 신기록이라고 할 수도 있지 않을까? 그 원동력인 플스는 99년 3월말 출하 수 5,442만대에 달해있다.

■ 98년도의 연결 결산은	
매출	7,767억엔
영업이익	1,557억엔
경상이익	723억엔
세금공제이익	714억엔

■ 판매 내역	일본	북미	유럽
하드웨어	1,526만대	2,062	1,854만대
소프트웨어	1억 7,100만개	4억 3,000만개	1억 1,300만개
타이틀 수	2,006타이틀	635타이틀	623타이틀

마치며

이제 게임기라는 것은 단순히 오락적인 요소로 그치는 것이 아닌 하나의 문화로 정착되어가고 있다. 이런 시대에 드림캐스트나 플스2, 그리고 앞으로 나올 돌핀이 과연 어떠한 전략으로 유저들의 입맛을 채워줄지, 그리고 이들 3기종간의 우열은 어떻게 전개 될 것인지 여러 가지 의문점들만 남아 있다. 새천년과 함께 새로이 시작될 게임업계의 전쟁. 2000년 3월 4일, 그 날부터 게임계의 역사는 다시 쓰여질지 모르는 일이다.

PS2의 미래: 21세기로의 첫 걸음

세계 각지로부터 주목을 한 몸에 받으며 등장한 'PS2'가 세간에 모습을 드러낸지 1개월, 일본 현지 게임전문지 등은 서서히 그 윤곽을 드러내고 있는 하드웨어와 동시에 발매될 소프트들에 대한 기사에 초점을 맞추고 있다. 한 편, 일본 경제 신문 등 각종 경제언론과 퍼스컴 전문지, AV전문지들은 '또 다른 PS2 의 일면'에 대하여 연일 특집을 제작하고 있다.
과연 그들은 'PS2'로 무엇을 보고 있는 것일까?

글: 구언정 (일본 특파원)

SONY의 시대

▲ 최근 발표된 64M 메모리스틱

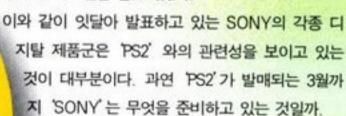
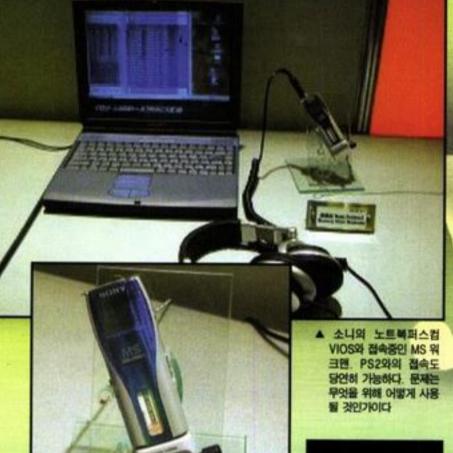
▲ 이쪽은 32M 메모리 스틱. 물론 양쪽 다 소니의 새로운 저작권 보호기술인 MAGIC GATE 대응 모델이다

Intel사가 인정하는 현 최고수준의 그래픽 전문 CPU 'Emotion Engine'과 독자적인 LSI, On Board 방식의 Direct RDRAM으로 게임기 뿐만이 아니라 퍼스컴 및 워크스테이션 쪽에서도 최고 수준의 3D전용 스펙. 그 하나만으로도 'PS2'는 주목을 받을만한 차세대 게임기임에 틀림이 없다. 그러나 'PS2'의 메리트는 그 경이적인 스펙뿐만이 아니다. 그 두 번째 메리트는 바로 'SONY'의 제품이라는 것에 있다.

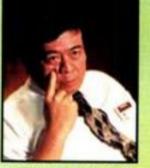
각종 AV 및 가전 관련 분야에 있어 최고의 기술을 보유하고 있는 'SONY'는 워크맨시대를 넘어 새로운 'SONY의 시대'를 SCEI와 'PS2'를 이용, 실현시키고자 하는 것이다.

연이은 두 차례의 발표회 이후, SONY는 다시 'PS2' 관련사항에 대해 침묵을 지키고 있다. 이런 와중에 SONY는 32MB와 64MB 두 종류의 '메모리스틱'과 함께 USB대응의 MP3용 메모리 스틱(MS) 워크맨을 발표하였다.

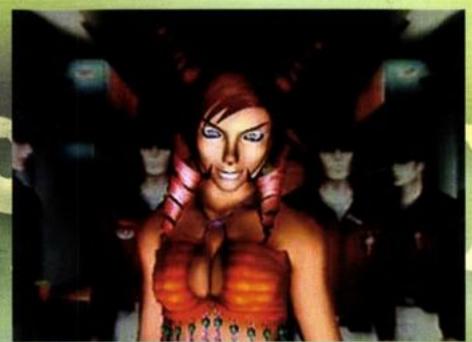
이와 같이 잇달아 발표하고 있는 SONY의 각종 디지탈 제품군은 'PS2'와의 관련성을 보이고 있는 것이 대부분이다. 과연 'PS2'가 발매되는 3월까지 'SONY'는 무엇을 준비하고 있는 것일까.

▲ 소니의 노트북퍼스컴 VIOS와 접속중인 MS 워크맨. PS2와의 접속도 당연히 가능하다. 문제는 무엇을 위해 어떻게 사용될 것인가이다

▲ 같은 날 발표된 메모리스틱(MS) 워크맨 USB단자로 접속된다.

▲ EMOTION ENGINE의 개발담당자인 도시바 반도체 개발연구소의 사이토 소장 "정신이 들고 보니 PS2의 CPU였다"고 코멘트

PS2의 미래: 21세기로의 첫걸음

2005년의 어느날

수업이 끝나고 집에 돌아온 A군은 가방을 팽개치자마자 'PS2' 를 향하여 직행했다. 오늘은 대망의 시리즈 완결편 '바이오 하자드 - 최후의 결전' 의 발매일이다. 분명 삼성-소니 네트워크의 다운로드 구매 사이트에 올라와 있을 텐데, 어디 보자… 있다! 용량 6.2G, 다운로드 소요시간 약 14.5분, 우선 순위 +6.3시간, 지금이 2시니까 저녁식사가 끝나면 게임을 즐길 수 있을 것이다. 빨리 예약해두지 않으면…. 다운로드 전용 선불카드도 아직 2만원이나 남아있고, 서두르자, 서둘러….

필자가 삼성의 이름을 빌린 것에는 이유가 있다. 삼성반도체는 세계에서 3번째로 고밀도 (디스크 1장 당 5GB) HDD 개발에 성공하였다. 따라서 PS2용 납품도 예상할 수 있으며, 실제로 소니측으로부터 Direct RDRAM의 납품을 의뢰받은 적이 있다는 풍문도 돌고 있다.

▲ 현재 PS2와 정식으로 계약한 소프트 공급 업체는 약 200여사에 달하고 있다

SONY의 미래

위의 이야기들은 곧 현실로 다가오게 될 것이다. 바로 'PS2' 에 의해서. SONY가 처음 게임기 시장에 뛰어들 의향을 밝혔을 때, 심지어는 자사에서도 "대기업 SONY가 게임기 같은걸 만들면 업계의 웃음거리가 될 뿐"이라는 반대의 목소리들이 각 중역들의 입에서 튀어나왔다고 한다.

그러나 현재 97년부터 계속된 일본경제의 대불황 속에서도 SONY는 99년 3/4분기 그룹결산의 총 경상수지가 13%의 성장을 보이며 불황을 잠식시키고 있다. 게다가 그 중 43%는 SCEI의 수익, 즉 게임소프트의 유통마진 및 PS의 로얄티 등으로 현재 SCEI는 SONY 그룹의 4대 기업 중 하나가 된 것이다.

· 'PS2' 의 발표회- 99년 가을 게임쇼

SCEI의 쿠다라기 사장은 발표회를 통해 처음으로 'PS2' 를 플랫폼으로 네트워크 서비스 사업에 진출할 것임을 명확히 했다. 이 날 쿠다라기 사장은 시장의 변화를 '장난감 - 비디오 게임기 - 컴퓨터 엔터테인먼트' 로 설명, 그 다음 시장의 형태를 '네트워크 디지탈 엔터테인먼트' 로 명명하며, 2001년부터 SCEI 자체에서 서비스를 제공할 것을 발표했다.

이에 따른 구체적 사항으로 전용 어댑터 장치를 장착하여 'PS2' 와 위성/케이블 TV 네트워크를 접속, 거기서 다운로드한 데이터는 하드디스크에 저장하게 되며 이에 대비하여 관련 주변기기를 차례로 발표할 것임도 밝혔다.

또한, SCEI측은 'CD ROM - DVD ROM - 네트워크' 로 게임소프트의 공급 미디어도 변화할 것이며, 현재의 통신체계로는 데이터 전송 속도가 너무 느리기 때문에 새로운 세계를 열기 위한 자체적인 네트워크를 구상하고 있는 것으로 밝혀졌다.

과연 이 모든 것들이 현실화 될 것인가를 검증하기 위해서는 현 일본의 디지탈 방송 및 SONY의 최근 동향을 살펴볼 필요가 있다. 장황한 검증이 되리라 예상하지만, 일반 독자들의 이해를 돕기 위해 설명이 길어진 것이므로 이해를 바란다.

· 검증1 : 일본의 디지탈 방송

국제적으로 일본에 배당된 공중파는 8채널, 그 중 4채널이 현재 사용하는 아날로그 4채널 (NHK통합, NHK교육, BS-1, 2)이고, 2000년부터 Hi-vision을 포함한 남은 4개의 디지탈 채널이 방송된다. 이 디지탈 방송은 현재 사용되고 있는 파라볼라 안테나를 이용하며 Hi-vision용 TV에는 Hi-vision방송을 표준 TV에는 표준 방송을 발신하는데, 현 채널과는 획기적으로 틀린 5가지의 시청자 서비스를 제공하게 된다.

우선 가장 큰 차이점은 시청자를 위한 사용자 인터페이스를 보유하게 된다는 것이다. 이 인터페이스는 모두 소프트웨어적인 부분으로 다운로드를 이용하여 증가하는 서비스에 대응해 계속 컨버전이 이루어지게 된다.

현재 계획중인 서비스를 대략 살펴보면 청각 장애자를 위한 음성인식 자막 서비스에서 앞서 밝힌 인터페이스 보완 서비스, 케이블TV 사용자를 위한 재 발송 서비스 등 여러 가지가 계획, 추진 중에 있다.

그중 일반인들에게 가장 주목받고 있는 서비스는 인터페이스 환경에 의한 홈서버 서비스로서 현재 2가지 방식이 추진중인데, 그중 하나는 NHK자체에서 서버를 보유, 지금까지 방송되었던 모든 방송을 수록, 시청자가 방송을 기다리는 지금과는 달리 방송을 지정하여 시청하는 방식이다. 그리고 주목할만한 또 하나의 방식은 '하드디스크 등을 이용한 소형의 홈서버를 가정에서 보유하는 방식' 으로

NHK의 시청료

여담이지만 도대체 그 많은 비용은 어디서 감당하는 것일까. 일본은 TV를 보유하고 있는 세대에게 의무적으로 2달 주기로 약 2천 5백엔의 시청료를 NHK에 납부하는 것을 법률로 규정하고 있다. 하지만 100% 자진납부는 역시 이루어지지 않는 모양으로 가끔 NHK가 고용한 수금원들이 시청료 미납부 세대를 공격(?), 납부를 독촉하는 광경을 목격하게 된다.

▲ 99년 가을 게임쇼는 PS2의 발표회였다

▲ 소니가 워크스테이션으로의 진출을 표명한 PS2 소프트 개발용 머신 'TOOLS'

NHK측은 대량의 데이터 전송을 위해 'IEEE 1394'를 업계표준으로 정하고 계획을 추진 중에 있다고 밝히고 있다.

· 검증 2 : SONY의 최근동향

최근 일본경제신문에 의하면 SONY의 미국법인 SCA는 하드디스크 녹화장치를 개발중인 미국의 벤처기업 TiVo사와의 계약을 체결했다고 보도했다. 좀더 자세한 내용은 '1) TiVo의 기술을 소니 제품에 이용하며, 2) TiVo에 SONY의 자본 참가'의 두 가지로써 1)에 대하여 SONY는 단순히 녹화기술 뿐만이 아닌 게임 소프트와 음악 네트워크의 전송 서비스까지도 그 시야에 넣고 있는 것으로 전해지고 있다.

이에 관한 SCA광고부(우리 나라로 치면 그룹 홍보부에 해당한다)는 "언제 제품을 출하할 것인가는 아직 미결정이지만 2000년 후반이 되지 않을까 라고 보고 있다"고 대답했다.

또한 99년도 전반기에 SCA는 미국의 케이블 방송사와 계약을 체결, 현재 미국에서 진행중인 디지탈 방송(HDTV)용 위성 유닛 100만대를 개발, 공급하기로 결정했다고 전해진다.

지면상 전부 소개할 수는 없지만 그 외 SCA의 IEEE1394의 개발자본 투자 등 일련의 동향 등은 SONY의 구상이 어떤 것인지를 단적으로 나타내고 있다.

트로이의 목마

위의 검증사항과 쿠다라기 사장의 발언을 잘 비교해보면 독자 여러분도 SONY가 도대체 무엇을 구상하고 있는지 대충은 짐작이 갈 것으로 본다.

일본경제신문은 '트로이의 목마'라는 제목으로 'PS2'의 가능성에 대해 특집을 제작하였다. 현재 일본 경제계는 SONY의 활동에 주목하고 있다. Intel에서 발표한 MMX부터 시작한 네트워크와 AV기기의 통합계획은 어언 10년에 달하고 있지만 아직도 하드웨어 규격의 표준을 제시하지 못하고 있는 점으로 미루어 볼 때, 소니의 도전은 반도체산업의 거대기업 인텔에게는 오랜만의 벅찬 상대임에 틀림없다. 소니에서 개발한 이 트로이의 목마는 게임기의 모습으로 가정에 침입하여 일반가정의 각종 가전기기에 접속, 차세대의 디지탈 방송 및 네트워크를 잠식하기 시작하는 것이다.

이미 공개된 바와 같이 PS2는 퍼스컴 및 주변기기와의 접속을 위한 USB단자와 PC카드단자, IEEE1394단자를 내장하고 있다. 또한 이미 세계 각국에서 1장의 디스크에 5GB이상을 저장할 수 있는 고밀도 HDD제작도 계속해서 성공을 보이고 있다. 이대로 라면 쿠다라기 사장이 밝힌 바대로 50GB이상의 HDD가 2000년 후반에는 1만엔대에 구입이 가능할 지도 모른다. 소니는 고밀도 HDD와 TiVo의 기술로 개발한 자사의 HDD 녹화기기를 결합시켜 정사각형의 검정색 유니트를 제작할 것으로 보이며 PS2와 결합한 그 모습은 현재 소니의 워크스테이션 Tools의 모습 그대로가 아닐까 예상된다.

네트워크 혁명

소니가 제시한 이 새로운 게임기는 현재의 게임제작기술 및 유통체계를 일시에 전환시키는 획기적인 시도임에는 틀림이 없다. 또한 그 만큼의 높은 난관에 부딪칠 것도 예상되는 바이다. 소니는 워크스테이션 시장으로의 진출 의사를 보이며 인텔에게 도전장을 던졌으며, 독자적인 네트워크 구상으로 NTT (일본 통신)를 위협하고 있다(NTT는 최근 위성/케이블 방송 네트워크에 대항한 광섬유 통신을 발표, 차세대의 통신체계 경합에도 불이 붙기 시작하였다).

소니의 계획은 일본에만 국한된 것이 아니다. 이미 다국적 기업으로서의 모습을 갖춘 소니의 활동은 PS2와의 연관성을 보이며 미국, 유럽에서 계속 추진 중에 있다. 과연 소니는 이 네트워크 혁명에 성공할 수 있을까?

후기

이 기사를 써 가면서 처음에는 '소니의 성공은 틀림없는 것이다'라고 생각했으나, 최근 계속해서 발표되는 닌텐도의 차 세대기 돌핀의 스펙이나, NTT와 세가 사이에서 흘러나오는 소문들은 소니 천하의 길도 그리 간단하지만은 않겠구나 하는 생각이 들게끔 했다. 물론 결과가 어떻게 되건 우리 유저들이 모르는 차세대 게임기 전쟁은 이미 치열한 공방전이 시작된 것이다.

PS2의 미래 : 21세기로의 첫걸음

게임은 계속되어야 한다

[신상민 기자]

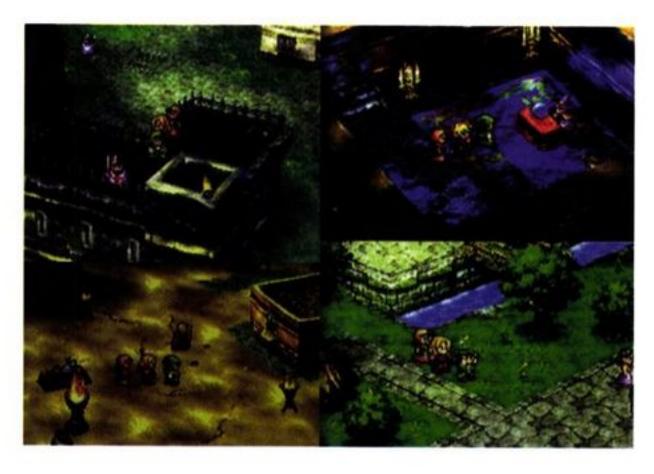
게임계는 계속 발전하고 있다. 예전 우리 나라에 패밀리, 재믹스, 겜보이 등이 발매되었을 때와 비교해 보면 엄청난 발전이 이루어졌으며 앞으로도 계속 진보해 나갈 것으로 예상된다. 게임을 별로 접해보지 않았거나 게임을 혐오하는 사람들은 거기에 대해 반론을 제기하거나 그 이유에 대한 답을 요구할 것이다. 물론 이유는 있다. 그것도 간단하게. 물론 본 기자의 무지한 생각일지도 모른다(어차피 흑백논리를 따지던 시대는 지났으니 무엇이 절대적인 사실이라 말할 수는 없다).

과거를 들쳐보자면 인류의 기술은 전쟁으로 인해 점차 진보해 갔다는 것을 알 수 있다. 살아남기 위해, 진보에 진보를 거듭해 갔다. 하지만 이제는 전쟁이 없어도 인류는 무궁무진하게 발전하고 있다. 여러 가지 이유가 있지만 게임이라는(혹자들이 애들 장난감이라고까지 비아냥거리는 그 게임이) 것이 그 발전에 영향을 끼쳤다고 말하고 싶다.

무엇을 위해 그대들은 차세대 게임기를 구입하고, 컴퓨터를 업그레이드하고, 고가, 고성능의 첨단기기를 사들이는 것인가? 그 방면의 전문가도 아니면서 왜? …게임을 하기 위해서. 그렇다. 소프트웨어, 하드웨어 개발사들은 입맛이 계속 높아지는 소비자들의 욕구를 충족시키기 위해 계속해서 새로운 기술을 습득하고 발표한다. 오해하지 말라. 이것은 반드시 게임으로만 기술이 발전된다는 얘기가 아니다. 그러나 첨단 기술의 대중화에 이바지한다는 것은 부인할 수 없는 사실이다. 게임이 있는 한 기술은 발전될 것이고 기술이 발전되는 한 게임시장은 계속될 것이다.

드래곤 퀘스트의 신화는 계속되어야 한다

드래곤 퀘스트 7 - 에덴의 전사들

■ 제작사	에닉스
■ 장르	RPG
■ 발매일	12월 29일
■ 발매가	7,800엔

조금씩 그 모습을 드러내고 있는 DQ7. 드디어 발매일이 발표되었다는 사실. 계속 쏟아지는 정보로 인해 베일이 점점 벗겨지고 있어 DQ를 기다리는 사람들에게는 감질 맛을 주고 있다. 이번에는 비밀의 신전과 석판, 그리고 석판에 숨겨진 비밀. 과연 7에서는 어떤 이야기가 펼쳐질지 조금씩 그 세계로 들어가 보자.

이번 호에서는 새로운 동료들에 대해 알아보고 천지를 창조하는 DQ7만의 새로운 시스템을 소개하도록 하겠다.

새로운 주변인물

주인공과 모험을 함께 할 3명의 동료를 소개한다. 이들 3인은 그란에스타드 성이 있는 섬에서 동료가 되는 게 아니라, 이상한 석판을 모으면서 다른 세계에서 동료가 되는 것 같다.

알 수 없는 야생소년 가보

붙임성 있는 소년. 부모가 없으며 왜 그가 야생소년이 되었는지, 어떻게 자랐는지는 알 수 없다. 어리지만 강한 생명력과 공격력, 그리고 민첩한 몸을 가지고 있다. 몬스터를 다룰 수 있는 몬스터조련사로 보인다.

전설의 영웅 멜빈

오래 전 마왕이 세계를 어둠 속으로 몰아넣으려 할 때 신과 함께 마왕에 대항해서 싸웠다고 알려진 전설의 영웅. 그 싸움의 결과도 그후 그의 행방도 지금은 알 수 없다.

유랑하는 여전사 아이라

겉모습과는 달리 검의 달인. 대지의 일족으로 자라나 춤에 재능이 있는 것 같다. 다만 가끔 보여주는 표정은 과거에 무언가 비밀이 있다는 것을 암시하는 듯.

모험의 무대를 창조한다

모험도중 많은 곳에서 발견되는 이상한 석판조각. 이 조각을 모아 신전에 있는 받침대에 꽂으면 새로운 곳으로 모험을 떠날 수 있다. 그러므로 석판을 모으는 순서에 따라 게임 진행도 전혀 다르게 될 수 있는 것이다.

맵 콜렉션 시스템의 흐름

1. 석판조각을 찾는다

우선은 새로운 곳으로 갈 수 있는 석판을 모은다. 석판은 원래 1개였지만 지금은 조각조각 부서져서 성이나 마을 등 세계 이곳저곳에 흩어져 있다.

▲ 보물처럼 집에 모셔놓은 석판

2. 알 수 없는 신전으로 간다

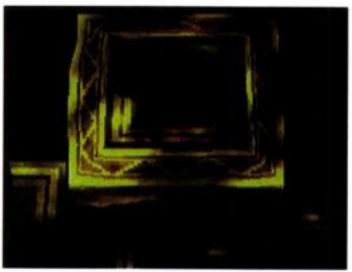
이상한 석판을 어느 정도 모았다면 그랜에스터드 성으로 간다. 성에는 어딘가에 세워져 있는 알 수 없는 신전이 있다는데, 신전 내부에는 석판을 꽂을 수 있는 받침대가 여러 개 있다.

◀ 과연 어디에 이 신전이 있을까?

3. 석판을 꽂을 받침대를 찾는다

신전에는 많은 방이 있고 각각에는 몇 개의 받침대가 있다. 방마다 갈 수 있는 대륙을 표시하는 무언가가 있고, 석판과 맞는 받침대를 구별하는 방법도 있을 듯 하다.

4. 석판을 퍼즐처럼 받침대에 꽂는다

받침대를 정했다면 석판을 꽂는다. 이 모드에 들어오면 모은 석판조각이 배치되고 그곳에서 석판을 골라 받침대에 끼워간다. 석판이 잘 꽂아지지 않는다고 바로 포기하면 안 된다. 석판을 돌리다 보면 맞을 때도 있기 때문이다. 받침대에 석판을 완벽하게 꽂으면 강렬한 빛과 함께 주인공들은 새로운 모험의 무대로 날아가게 된다.

▲ 석판을 꽂아라

5. 새로운 모험의 세계로

빛과 함께 주인공은 석판이 그리고 있던 대륙으로 가게 된다. 이 대륙에도 석판조각이 흩어져 있기 때문에 동굴이나 마을을 돌아다니며 석판조각을 찾게 된다. 도중 새로운 동료도 만나게 될 것이다.

◀ 새로운 대륙으로

PlayStation

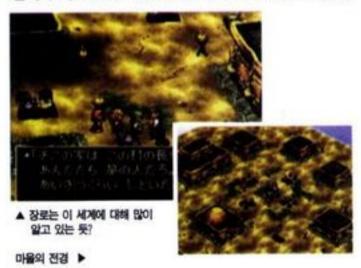
새로운 세계

석판의 빛과 함께 어디론가 날아오게 된 주인공들. 과연 이곳은 어디일까? 분명 주인공들이 사는 곳에는 그랜에스터드 성이 있는 섬 1개밖에 없다고 알려져 있는데…. 이러한 모든 비밀은 모험을 계속하면서 차차 풀리게 될 것이다. 여기에서는 초반에 주인공들이 접하게 되는 마을 두 곳을 돌아보기로 한다.

엔고우의 마을

여기저기 횃불이 놓여있는 쇠퇴한 분위기의 엔고우 마을. 여러 장소의 지면이 갈라져 있는데 지진이라도 있었던 것 같다. 이 마을에는 장로와 점장이가 있으므로 석판이나 이 세계에 대한 정보를 여러 가지 얻을 수 있다.

▲ 장로는 이 세계에 대해 많이 알고 있는 듯?

마을의 전경 ▶

포릿슈 마을

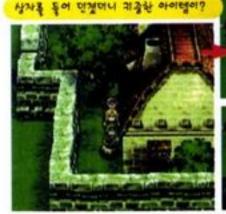
성곽으로 둘러 쌓인 요새도시 포릿슈. 성곽 중 한 곳에는 마을 밖을 감시하는 망원경이 있으며 이곳저곳에 무장한 경비병들이 서있다. 아무래도 무언가의 침입에 대비하고 있는 듯 한데. 도대체 어떤 것이 마을을 위협하고 있는 것일까? 말을 걸어봐도 외부인인 주인공에게는 모두 비협조적. 다만 마을의 무기점 주인은 약간 다른 듯 하다.

◀ 망원경과 경비병들

무엇이든 집어서 던져라

7의 세계에서는 지금까지의 시리즈와는 조금 다르게 물건을 들어서 던질 수 있다. 전형적인 물건으로 항아리나 나무통, 심지어는 들판에 핀 꽃까지도 들어서 던질 수 있다. 또한 들어올린 것을 던져보면 속에 아이템이 있는 경우도 있다. 아직 밝혀지진 않았지만 들어서 던지는 이 시스템으로 풀 수 있는 이벤트가 많이 준비되어 있을 것 같다.

▲ 예전의 DQ라면 절대 가질 수 없는 상자지만 7에서는 간단하게 열 수 있다

상자를 들어 던졌더니 귀중한 아이템이?

◀ 꽃을 던지는 이벤트라도?

강해지는 몬스터들

DQ시리즈의 또 하나의 특징이라면 '토리야마 아키라'가 디자인한 몬스터. 저번 소개에 이어 이번에는 새로운 5마리의 몬스터를 소개하도록 하겠다. 모두들 독특한 개성을 가지고 있다. 또한 공격주문 '메라미'의 모습도 보너스로 소개하겠다.

◀ 메라계(系) 2단계 마법 메라미

플라잉 데빌

거대한 날개를 가진 상급악마. 높은 지력을 가지고 있으며 강력한 공격마법을 외우며 공격해 온다. 꽤 상대하기 힘들 듯

윙 타이거

날개가 달린 맹수. 날카로운 이빨은 사람의 몸을 순식간에 찢어버린다. 발과 손톱역시 공격하기 아주 좋은 무기. 온몸이 무기인 무서운 녀석이다

부가티

6개의 작은 날개를 가진 이상한 모습을 한 괴물. 겉모습과는 달리 날렵한 공격을 해 온다. 몸을 움직일 수 없게 불러버리는 공격을 한다

목마기사

붉은 기사의 혼이 깃든 으로 된 말인데 어째서 목마에 올라타 공격해 온다. 보기엔 형편없어 보이지만 그 창 솜씨는 초일류급이기 때문에 조심하지 않으면 큰코다치게 될지도

리빙 햄머

의지를 가진 철구가 몬스터로 된 것. 본체와 사슬을 이용해 여러 가지 공격을 걸어온다. 별로 강한 녀석은 아니지만 떼거지로 덤빈다면 조심해야할 것이다.

엔터시스맨

돌기둥이 마물화 된 것. 신전등에서는 돌기둥이 습격해 올지 모르니 조심하기 바란다. 돌로된 몸을 자유자재로 이용하여 공격해 온다. 때로는 사람을 휘감아 버린다고 하는데?

첫 느낌은 잔인하다. 두 번째는 상쾌하다

창마등 (蒼魔燈)

■ 제작사	테크모
■ 장르	액션
■ 발매일	12월 발매예정
■ 발매가	5,800엔

기다리고 기다리던 테크모의 각명관 시리즈 제 3탄이 드디어 그 찬란한 모습을 드러냈다. 각명관 특유의 칙칙한 분위기는 여전하고 트랩과 트랩 사이에서 어쩔 줄 몰라하는 단세포 인간들을 말살하는 엽기적 재미도 건재한데다 여러 가지 새로운 요소의 추가로 인해 200%의 재미를 줄 수 있을 듯. 밀레니어 만큼은 아니지만 그럭저럭 매력있는 주인공의 등장으로 플레이할 맛도 난다. 현재 이 소식을 들은 각명관 동호회와 사디스트 동호회, 연속기 동호회, 섹시걸 동호회, 암살 동호회에서는 괴성을 지르며 기뻐하고 있다는데….

이번에 최초 공개되는 「창마등」의 새로운 주인공은 17세의 파릇파릇한 소녀 레이나. 그녀와 그녀의 가족은 레이나의 17번째 생일날, 수수께끼의 조직에 의해 '아렌달' 섬으로 납치 당한다. 얼마 후 부모는 살해당하여 레이나는 슬픔에 빠지고, 그때 감금된 방의 바깥에서 수수께끼의 목소리가 들려온다. 그리고 레이나는 그 목소리가 시키는 대로 트랩을 사용하여 처음으로 사람을 죽이는데…. 이번 창마등에서도 전작 「각명관 진장」처럼 비극을 테마로 하고 있다. 과연 밀레니어처럼 코끝이 찡해질 정도의 슬픈 꼭두각시 인생이 전개될 것인가?

◀ 주인공 레이나. 복장만 봐도 테크모의 변태성을 알 수 있다

◀ 뒤통수는 더욱더 매력적. 독자들이여, 침을 닦으라

창마등의 오프닝

프롤로그

마치 세상에서 버림받은 듯 먼바다의 홀로 떠있는 섬 아렌달. 거기에는 옛부터 내려오는 전설이 하나있다. 그러나 그 전설은 한 장의 그림과 '시공석'이라는 단어만 남기고 어느샌가 세인들의 기억에서 사라져갔다…. 이 섬을 통치하는 아렌달 왕국은 내륙과의 전란이 종결되고 부흥의 시기를 맞았지만 전쟁으로 인구가 감소되어 노동력의 부족이 심각한 문제였다. 한편, 그것을 눈여겨본 어느 조직은 멀리 떨어진 대륙에서 노동력을 확보하여 섬으로 보내왔다. 그러던 중, 왕국의 전란을 종결시켰던 영웅인 알카디아 왕이 돌연 병을 일으켜 프레드릭이 뒤이어 왕위에 오른다. 그의 통치로 다시 아렌달 왕국에 암운이 드리워지고 국민들의 미래는 불투명해 지는데….

시공석(時空石) 이란?

새파란 빛을 발하는 비석. 현재 핵심인 보석과 그것을 둘러싼 '가드의 돌' 7개가 분리된 상태이다. 이 모든 것을 모으면 시공석이 완성되며 그것을 가진 자는 시공을 자유로이 여행할 수 있다고 전해지고 있다.

별로 알고싶지 않은 떨거지들

별로 알고싶지는 않지만 창마등의 완벽한 소개를 위해 조연들에 대해서도 특별히 공개한다.

알베르트

국왕 반대파의 젊은 리더로 강한 의지를 가지고 있는 열혈맨. 동생 마르코도 강하게 키우고 있다. 지하 감옥을 탈출한 레이나를 만나 그녀의 든든한 동료가 되어주는데 역시 열혈맨들은 미모에 약하다.

말가리타

아렌달 국왕인 프레드릭의 아내… 라고 어렵게 말했지만 그냥 아렌달 왕비이다. 겉으로는 100% 순종형 와이프로 가장하고 있지만 그 차가운 눈동자의 이면에는 어두운 불꽃이 조용하게 타오르고 있다. 오옷, 내 몸도 불타고 있어.

크리스티나

유괴조직의 두령. 엄청난 카리스마를 보유하고 있으며

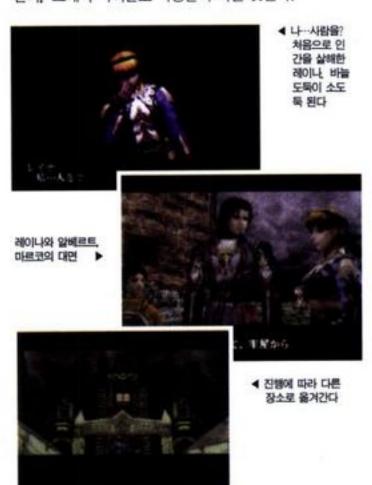
간부급인 쿠피도, 미겔과 함께 조직을 운영해 나가고 있다. 하지만 어째서 그녀가 이 조직을 만들었는지 아는 자는 아무도 없다. 그냥… 돈벌려고 만든 것이 아닌가(돌이 날아올까…)?

스토리의 분기는 전작의 2배 이상!!!

게임도중 스토리가 분기되었던 각명관 진장. 후속작인 창마등에서는 2배 이상 파워업 했다고 한다. 이번에는 연애의 요소도 도입된다고 하는데…. 그러면 혹시 해피엔딩도 있을지…? 그리고, 지금까지는 각인의 모습이 공개되지 않아 각인과는 아무 상관없는 게임이 될지도 모른다. 그래서 타이틀도 각명관이 아닌 것일까?

◀ 나…사람을? 처음으로 인간을 살해한 레이나, 바늘도둑이 소도둑 된다

레이나와 알베르트, 마르코의 대면 ▶

◀ 진행에 따라 다른 장소로 옮겨간다

현재까지 밝혀진 모드는 5가지

이제까지의 시리즈는 달랑 스토리 모드밖에 없었지만 창마등은 3번째 시리즈가 아닌가. 초건전우량친절 제작사 테크모, 그들은 모드를 5가지나 만들어 놓았다. 사실 스토리 모드만 있어도 40억개는 팔릴 소프트를, 그들은 역시나 자비로 똘똘 뭉친 제작사란 말인가?

전작과 다를 바없는 시나리오 모드

1화부터 순서대로 스토리가 진행되는 모드. 전작처럼 주인공의 행동에 따라 스토리는 변화해 간다. 전작의 엔딩은 4개, 이번에는?

사람을 죽이는 데도 면허가 필요? 라이센스 모드

트랩 배틀을 처음하는 '풋내기 함정사'를 위한 모드. 트랩 배틀의 기본에서 응용까지 모든 시스템을 전수해준다. 잘 배워서 잘 죽여보자. 전작을 해본 그대에게 한마디. "크흑, 잔인해…"라고 중얼거리면서 눈은 웃고 있잖아!!!

맘대로 해라! 프리 트레이닝 모드

방에 준비된 기본 트랩(이 아닌 경우도 있지만)이나 새로운 트랩을 실험하는 모드. 여기서 100단 콤보를 연구해보자. 전작은 애들이 너무 허약해서… 쯧쯧. 이번에는 제발 불사신이라도 등장하란 말이야!

어쭈, 좀 하는데 싶으면 익스퍼트 모드

이것이야말로 살육의 현장. 상급자를 위해 모든 트랩을 갖춰놓고 제한시간 이내에 적을 죽이라는 등 여러 가지 클리어 조건을 만족시켜야한다.

각명관이 없으면 살아갈 수 없어!! 피를 다오!! 캡쳐 모드

자신의 플레이를 촬영할 수 있다. 흡족할 만한 멋진 살육을 세이브해서 두고두고 즐길 수 있어 변태성 짙은 매니아를 위한 모드. 참고로 테크모에서는 '멋진 콤보를 촬영해서 친구에게 자랑하세요' 라고 추천하는데, 별걸 다 자랑하는군.

신 추가 엘리먼트 시스템

이번 작 최대의 매력적인 요소이며 복잡한 요소가 되는 트랩 엘리먼트 시스템. 기본적인 트랩에 여러 가지 기능을 추가시켜 조합하면 기존의 트랩과는 다른 독특한 트랩을 만들 수가 있는 것이다. 이것으로 인해 유저들은 10만년은 더 즐길 수 있고 트랩개발의 자유도가 올라 2000여 개에 달하는 트랩을 작성할 수가 있는 것이다. 머리에 자신 없는 유저들은 분노하라.

베이스 서클

트랩의 기본이 되는 게 바로 이것. 마그넷 같은 트랩 11종류가 준비되어 있다.

오브

트랩의 파워를 지정한다. 공격력이나 폭발능력, 적을 짓누르는 능력을 증가시킨다. 최대 7단계까지 파워업 가능.

엠블렘

트랩에다 여러 가지 속성을 추가시킨다. 라이징 엠블렘, 선더 엠블렘, 파이어 엠블렘 등 9종류 이상의 엠블렘이 갖춰져 있다.

링

트랩의 발동능력을 변화시킨다. 자동으로 트랩이 발동하는 오토 링이나 차지 링 등 5종류 이상의 링이 존재한다.

이것이 창마등의 모습이다

▲ 스테이지 기본 트랩(?)이라고 할 수 있는 벽난로, 불속에서 따뜻해하는 모습이 정겹다

◀ 트랩이 성공했다고 멍하니 있으면 자신도 지옥으로 함께 동반하게 된다

신 트랩 메가요요, 이름은 깜찍하지만 성능은 끔찍하다 ▶

▼ 보고만 있어도 흐뭇해지는 트랩

◀ 좌측하단의 문장이 보이는가? 과연 정체는?

▲ 벽으로 밀고, 화살로 쏘고, 바닥으로 다시 끌어 당기고…

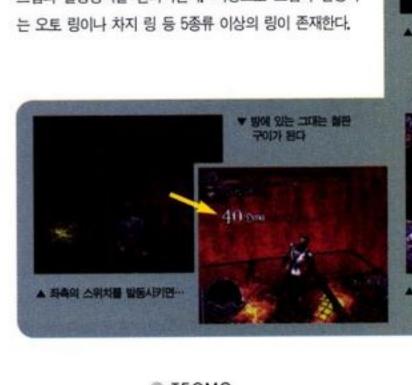
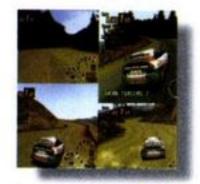
상데리아에 짓눌리는 ▶ 그대에게

▼ 얼마 후면 이렇게 될 것이다

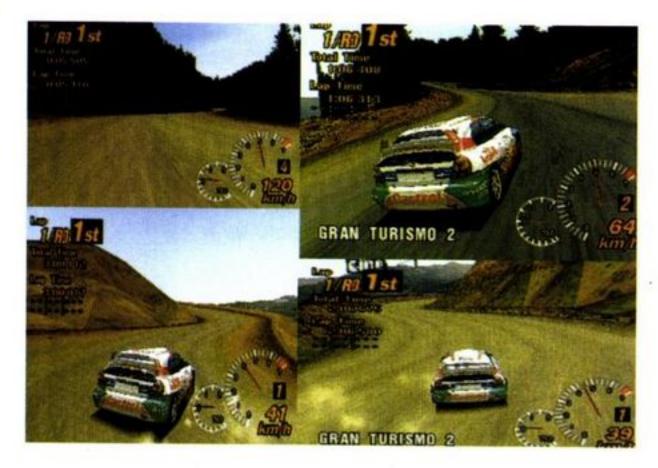
▼ 방에 있는 그대는 철판구이가 된다

▲ 좌측의 스위치를 발동시키면…

▲ 이렇게 통돌잡는 그대도…

PlayStation

발매연기로 실망한 유저들의 분노를 아느냐?

그랜 트리스모 2

■ 제작사	SCEI
■ 장르	레이싱
■ 발매일	11월 25일
■ 발매가	6,800엔

발매일이 연기 되어버린 「그랜 트리스모 2」. 팬들의 통곡, 그리고 눈물이 가슴속으로 밀려들어오는 듯하다. 그래도 슬퍼하지 말라. 세계에 실제로 존재하는 회사의 명차들을 직접 운전하고 레이스에 참여할 수 있는 이 게임의 정보만큼은 속속 공개되고 있다. 약 450종류의 차가 등장한다고 하니 카 매니아들도 주목해 볼만한 작품이다.

해외 메이커의 명차 뿐만 아니라 일본의 새로운 모델 등도 추가되어 전작에서 등장한 차까지 포함하면 약 450차종에 550등급 이상의 차가 등장한다고 한다. 물론 우리나라의 차가 등장하지 않는다는 것은 아쉽지만 그래도 놀라운 양의 데이터이다.

▲ 한 번쯤 타보고 싶은 차 BMW 328i

코스를 소개

·로마 시티 서키트

2에 새롭게 추가된 코스. 시가지코스라면 타이트한 급커브가 연상되지만 이 로마코스에서는 코스의 폭이 넓기 때문에 의외로 속도를 많이 낼 수 있다. 드라이브를 즐기며 유럽의 도시를 구경할 수 있는 훌륭한 코스.

◀ 오른쪽의 가벼운 코너로 여기서부터 시가지다

▲ 처음 등장하는 급커브. 라인을 밟고 통과하자

◀ 헤어핀 수준까지는 못 미치지만 속도를 줄여야 할 듯

▲ 스피드를 즐길 수 있는 직선코스

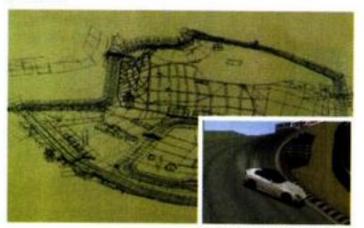
▲ 코스의 마지막 커브. 안심은 금물

·힐 크라임

산의 정상에 있는 골을 향해 달려 올라가는 신나는 코스. 타이트한 헤어핀이 연이어서 등장하는 난이도 높은 코스. 이런 곳에서 경기를 하다간 모두 떨어져 버릴 것 같은 무서운 코스다. 실제로 매년 미국독립기념일에 이런 경기가 열리는데, 전장 20Km에 156개의 커브를 통과하여 4300M높이까지 올라가는 경기라고 한다. 하지만 게임에서는 그 축소판을 즐기게 된다.

◀ 180도 헤어핀 코너

·라그나 세카

미국 캘리포니아주의 몬테레에 위치한 라그나 세카는 카트를 시작으로 여러 가지 레이스가 개최되는 2238마일의 로드코스. 게임에서는 실제로 그곳을 취재하여 코스 세부까지 완벽히 재현하였다. 코스자체의 난이도는 중급정도?

▲ 급경사에 급커브가 가미된 코너

게임에 등장하는 각국의 명차

여기서는 게임에 등장하는 각국의 명차 회사를 소개하겠다. 카 매니아들은 필독! 게임에는 각 회사별로 여러 가지 종류와 등급의 차량이 등장한다.

▲ 이탈리아의 피아트 발게터

▲ 미국의 머큐리 쿠거

GERMANY	Mercedes-Benz, Volkswagen, BMW, Ruf, Audi, Opel, Vauxhall
ITALY	Alfa Romeo, Fiat, Lancia
U.S.A	Chevrolet, Dodge, Plymoth, Shelby, Mercury, Ford, Vector
FRANCE	Citroen, Peugeat, Renault, Venturi
ENGLAND	Jaguar, Aston Martin, Lister, Rover, TVR, Lotus

PlayStation

RPG와 어드벤처의 차이는?

패러 사이트 이브 2

- 제작사 스퀘어
- 장르 어드벤처
- 발매일 12월 예정
- 발매가 미정

미토콘드리아의 변형이라는 참신하고도 끔찍한 소재로 많은 인기를 모았던 「패러사이트 이브」의 후속작의 모습이 조금씩 드러나고 있다. 역시 전작이 인기가 있었던 만큼 스퀘어에서도 적극적으로 소식을 전하고 있는데, 게임화면을 보면 알겠지만, 이제 스퀘어의 특징이 되어버린 화려한 그래픽은 여전히 유저의 극찬을 받을 듯. 저번 호의 엽기 장면을 싫어하는 사람은 이 페이지를 그냥 넘겨버려도 좋다.

새롭게 변한 배틀과 엔카운터 시스템에 대해 알아보고, 여러 가지 무기를 이용한 전투방법을 소개해 보도록 하겠다.

엔카운터

전투시스템은 전작과는 달리 필드 위에서 NMC(네오 미토콘드리아 크리처)와 직접 싸우는 리얼타임 형식의 배틀로 변경되었다. 게다가 NMC의 존재가 확실하지 않은 곳에서는 서치 버튼을 누르면 NMC를 찾아내어 적과 싸우게 된다. 그런데 가장 큰 문제 중의 하나인 로딩은 어떻게 될까?

▲ 카페테리아에 들어온 아야, 현재는 적이 없다

▲ 서치버튼(□버튼) 을 누르면 화면이 흑백으로 변하면서 엔카운터

◀ 역시 적은 숨어있었다

전투의 시스템

▲ 적의 특성에 따라 무기를 장비

적과의 전투는 총격전이 주가 된다. 전작에서는 AT바의 게이지가 찰 때까지 적의 공격을 피하다 게이지가 모이면 공격을 행하는 전투시스템이었지만 이번에는 자유자재로 공격을 할 수 있는 히트 앤 어웨이 방식으로 변경되었다. NMC의 타입에 따라 무기의 선택이나 거리를 조절하는 전략이 전작보다 중요한 요소가 된다.

적에게서 얻는 것들

적을 쓰러트리면 다음 3가지 포인트를 얻게 된다.

BATTLE RESULT

		TOTAL
EXP	62	791
BP	68	640
MP	12	30

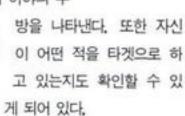
◀ 위에서부터 EXP, BP, MP장비

EXP - 경험치. 어드벤처라도 레벨은 존재하는 것인가? 아니면 다른 용도가?

BP - 바운티 포인트. 적에게서 얻는 상금.

MP - 패러사이트 에너지를 사용할 때 필요한 수치.

레이다 기능의 GPS

GPS란 아야가 소지하고 있는 동체탐지기를 내장한 '전지구 위치 시스템'. 이것을 사용하여 적의 존재와 그 수를 확인할 수 있다. 참고로 레이다는 아야를 중심으로 위쪽이 아야의 전방을, 아래쪽이 아야의 후방을 나타낸다. 또한 자신이 어떤 적을 타겟으로 하고 있는지도 확인할 수 있게 되어 있다.

▲ 빨간 점이 현재 타겟으로 지정한 적이다

▲ 레이더 기능을 가진 GPS

또다른 위협

사진을 보면 알겠지만 필드에서 아야를 위협하는 것은 NMC만이 아닌 것 같다. 침입자를 대비한 자동시스템인가? 이런 식의 트랩이 이곳저곳에서 아야를 기다리고 있을 것이다. 어떻게 보면 전투방식은 NMC와 다를 바 없는 듯. 혹시 그래픽만 다른 건 아니겠지? 스퀘어?

진행하던 중 갑자기 레이저가 아야를 공격

무기를 활용하여 적에게 대처하라

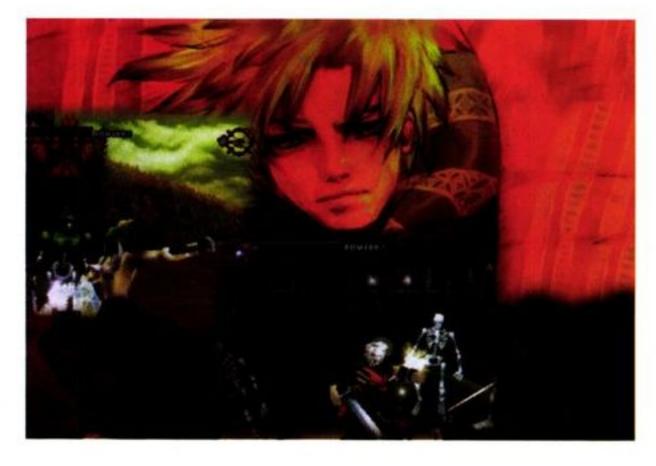
각 무기의 성능을 활용하면 특수한 상황하에서도 적들에게 대처해 나갈 수 있다. 예를 들면 소음기가 장착된 총을 사용하면 주변의 적들에게 아야의 존재를 알리지 않고 적을 한 마리씩 죽여갈 수 있으며 보이지 않는 적이 나타나면 플래시 라이트를 사용하여 적의 위치를 확인하고 공격하면 보이지 않는 위협으로부터 벗어날 수 있다. 그레네이드나 화염방사기를 이용하면 한 번에 많은 NMC를 청소해 버릴 수도 있다.

▲ 화염방사기로 모두 태워버려라

▲ 어두운 곳에서는 플래시 라이트로 적을 확인

숙명에 이끌려 청년은 이 세계로 향한다

에버그레이스

■ 제작사	프롬 소프트웨어
■ 장르	A·RPG
■ 발매일	2000년 봄 예정
■ 발매가	미정

「아머드 코어」와「킹스필드」로 유명한 '프롬 소프트웨어'에서 신감각 RPG「에버그레이스」를 발표했다. 이 게임은 역시 프롬답게 3D로 구성된 액션 RPG. 일러스트에서 풍기는 분위기만 보면 아름답고 진지한 시나리오로 유저들에게 다가올 것 같은데…. 과연 어느 정도로 유저들에게 어필할 수 있을지 궁금하다. 오른손에 크레스트를 가진 주인공을 한번 만나볼까?

에버그레이스는 진지한 분위기와 독특한 시스템, 그리고 프롬 특유의 3D화면이 최대의 자랑. 내년 봄에야 만날 수 있지만 우선은 기대가 되지 않을 수 없다. 과연 어떤 모습으로 우리 앞에 나타날지 알아본다.

등장인물

· 유테랄드

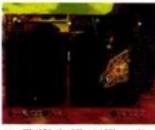
어린시절 암살단에게 양친을 살해당해 복수를 위해 검술을 연마. 훌륭한 검사로써 성장하지만 빌리아나의 숲에서 전설의 소멸제국으로 날아가 버린다.

· 시에나

크레스트의 비술을 전하는 트레드족의 딸. 왼쪽 팔에 크레스트를 가지고 있다. 트레드족은 크레스트를 가진 자를 빌리아나의 수호자로 신성시하기 때문에 그녀는 다음 족장이 될 운명이었다. 어느 날, 빌리아나의 숲에서 상처를 입은 제국의 사람을 도와주지만 제국의 과학자에 의해 실험용으로 쓰이게 되고, 실험 중 크레스트의 힘을 발동시켜 제국을 멸망시킨다.

모든 게 새로운 시스템

· 드레스 업 시스템

▲ 장비에 따라 캐릭터의 모습이 완전히 바뀐다

▲ 장비할 수 있는 부위는 모두 8군데

장비를 변경하면 캐릭터의 능력(스테이터스)이 변하는 게 RPG의 일반적인 규칙. 하지만 이 에버그레이스는 그것을 조금 더 진보시킨 드레스 업 시스템을 채용했다. 화면에 나타나는 캐릭터의 그래픽이 바뀌는 것뿐만 아니라 게임 속에서 입수하는 아이템은 모두 어딘가에 장비할 수 있는 것이다. 장비할 수 있는 부분은 머리, 몸통, 오른손, 왼손, 다리의 신체 5부분과 반지, 아뮤렛, 팔미라 등 보조장비 3부분. 게다가 그 것뿐만 아니라 특정의 아이템을 장비하지 않으면 들어갈 수 없는 던전이나 장비의 센스를 평가하는 감정사까지 등장한다.

· 팔미라 액션

팔미라라고 불리는 특수한 에너지를 결정화시켜 마법석에 장비하면 그 힘이 크레스트와 공명하여 유테랄드는 여러 가지 액션을 할 수 있게 된다. 보통, 게임에서 마법에 해당하는 것이 팔미라 액션인 것이다. 그 종류는 크게 나누어 직접공격에 관한 물리계, 마법이나 마법속성 공격에 관한 마법계, 무언가를 부수거나 하는 보조계의 3종류로 나뉜다. 팔미라의 종류는 그 색에 따라 구분할 수 있기 때문에 상황에 따라 최적의 팔미라를 장비하도록 하자. 또한 팔미라는 그 사용법이 틀리면 부서져 버리며 그 수리요금은 감정사에 의한 센스 평가결과에 따라 좌우된다.

▲ 이것은 번개계열의 공격인 것 같다

▲ 벌루 뜨겁지 않아 보이는 화염계의 공격

프롤로그

'에딘베리'라 불리는 대륙을 무대로 이야기는 시작된다. 오래 전 이 대륙에는 태어날 때부터 크레스트'라고 하는 기묘한 모양의 문장이 새겨진 인간이 존재했다. 크레스트를 가진 자의 주변에는 알 수 없는 참사가 일어나고, 그것을 가진 자도 원지 단명으로 불행한 죽음을 맞는 경우가 많았다. 사람들은 크레스트를 저주의표시라고 두려워했다. 시간은 흘러 그런 전승도 사라져버린 시대. 1명의 청년 유테랄드는 자신의 숙명을 증오하며 괴로워하고 있다 그의 오른쪽 손등에는 사라졌어야 할 '저주의 표시 크레스트가 있었던 것이다. 그리고 당연한 것처럼 비극은 일어났다. 유테랄드가 어릴 적 누군가에 의해 그의 양친이 살해되어 버린 것이다. 어린 나이지만 유테랄드는 그 비극을 가져다준 원인이 크레스트에 있다는 것을 느끼고 그 오른손에 새겨진 저주의 표시를 절대 타인에게 보여주지 않았다. 다시 시간은 흘러 복수심을 가슴에 품은 채 유테랄드는 일류 검사로 성장했다. 그리고, 드디어 양친의 원수를 만난 그는 원수를 쫓아 들어간 빌리아나의 밀림에서 운명의 눈을 뜨고 말았다. 돌연 이 세계로 빨려 들어간 그는 전혀 알 수 없는 풍경 속에서 알 수 없는 생물들과 만난다. 포림이라고 불리는 그 기묘한 생물은 이 세계가 에딘베리의 역사에서는 과거에 소멸한 제국 '류벤'이라는 것과, 현재 류벤에서 일어나고 있는 참상을 전해준다. 거절할 틈도 없이 유테랄드는 류벤을 지배하는 마인과의 싸움에 말려 들어간다. 그 싸움이 크레스트의 진정한 의미와 그것을 가진 자의 숙명 때문이라는 것도 모른 채…

▲ 알 수 없는 탑은 고대의 산물인가?

PlayStation

정복계의 노장, 기렌님 납신다

기동전사 건담 기렌의 야망 - 지온의 계보

제작사	반다이
장르	시뮬레이션
발매일	99년 겨울 예정
발매가	6,800엔

「기동전사 건담」의 1년전쟁을 소재로 한 본격 시뮬레이션 게임 「기렌의 야망」이 새턴에 이어 플스로도 등장한다. 반씨일족이라 좀 찜찜한 게임이긴 하지만 건담물이라면 빠질 수 없는 반씨일족이니 용서를 해 주자. 이 게임에서 귀가 솔깃해지는 점은 게임에 등장하는 오리지널 애니메이션이 무려 40분 가량 된다고 한다. 놀랐수?

새턴에서 많은 인기를 모았던「기렌의 야망」. PS판에서는 게임타이틀도 '지온의 계보'로 바뀌어 오리지널과는 다른 진화된 모습을 보여준다. 기본적인 게임의 흐름과 PS판에서의 파워업된 면을 알아보도록 한다.

게임의 기본적인 흐름

게임은 전략, 행동설정, 공격실행의 3개의 페이즈를 반복하면서 진행된다. 플레이어는 전략 페이즈에서 MS의 개발이나 생산 등을 하고, 행동설정 페이즈에서는 부대를 이동시키거나 공격명령을 내린다. 그리고, 공격실행 페이즈가 되면 행동설정 페이즈에서 지시한 내용이 비로소 실행되는 것이다. 뿐만 아니라 PS판에서는 외교의 요소가 추가되어 전략 페이즈의 중요성이 보다 커졌다.

▼ 이것이 전략 페이즈로 외교가 가능하다

◀ 행동설정 페이즈에서 각 부대에 지시를 내린다

공격실행 페이즈 ▶ 에서는 리얼한 전투신이 벌어진다

40분 분량의 애니메이션

▲ 1년전쟁 때의 가토

▲ 이것이 보스의 중후함

선라이즈에서 제작된 PS판 오리지널 애니메이션을 추가하여 모두 40분 정도의 애니메이션이 전개된다. 또한 '갈마가 살아있다면?', '지온공국이 1년전쟁에서 승리한다면?'이라는 「IF」의 세계가 오리지널 애니메이션으로 추가된다.

메카닉과 캐릭터의 양도 볼륨업

1년전쟁부터 0083에 걸친 모든 메카닉, 캐릭터, 이벤트 등이 모두 재현된다. 게다가 게임에서밖에 등장하지 않는 오리지널도 다수 준비되어 있다. 등장하는 MS 수는 약 250대! 이 정도면 건담 매니아들은 미치고 팔짝 뛰어야한다.

▲ 애용하는 모빌슈츠로 전투를!

2장 구성으로 연방군과 지온군 모두 플레이

건담 초기에서부터 0083까지의 시대배경이 모두 들어있어 시나리오나 이벤트의 양이 많아졌다. 특히, 연방 디스크와 지온 디스크를 따로 1장씩 구성해서 두 배의 기쁨으로 플레이 할 수 있게 되었다. 게다가 CD에 따라 타이틀 화면도 틀리다는 서비스도.

'외교'커맨드의 추가

PS판에서는 새롭게 외교의 요소가 더해져 적대국이나 중립국과의 관계개선이나 정보수집 등이 가능하게 되었다. 구체적인 커맨드와 그 내용은 더 기다려 봐야 알 수 있을 듯. 어쨌든 이 사실로 더욱더 흥미진진한 게임을 즐길 수 있게 되었다. 아래의 표에 몇 가지 기본적인 외교내용을 소개하니 참조하기 바란다.

원조제안	타 세력에 원조해 준다. 자금, 자원, 병기, 군사기술을 적에게 넘겨준다
협력요청	타 세력에 협력을 요청하여 자금, 자원, 병기, 군사기술을 입수한다
뒷거래	적측의 군사 산업체와 뒷거래를 한다. 적국 병기나 군사 기술을 입수한다

◀ 현재의 외교상태에 따라 전략, 작전이 좌우된다

데이터 베이스 기능 추가

SS판에서는 추가된 옵션디스크에 탑재되었던 메카닉 도감이나 캐릭터 도감기능이 PS에도 옵션모드로 추가되었다. 건담 매니아들에는 데이터 베이스로도 그 가치를 발휘할 수 있을 것이다.

▲ 아나벨 가토의 'GP-02'

▲ 시마의 '가베라테트라'

첫 인상과는 완전 다르다

검객이문록(劍客異聞錄)

부활한 창공의 칼날(甦りし蒼空の刃)

■ 제작사	SNK
■ 장르	검객 엔터테인먼트
■ 발매일	12월 예정
■ 발매가	미정

계속되는 칼질 시리즈 정보. 처음의 정보와는 너무나 다른 게임이라 현재 모든 이들이 당황하는 검객이문록. 대제목은 「부활한 창공의 칼날」이며 전체적으로 보면 최고 분량의 제목을 자랑하는데. 게다가 정체불명의 검객 엔터테인먼트라는 장르는 폼일 뿐? 사실상 3D대전 액션의 냄새를 많이 풍기고 있어 엄청난 실망을 주고 있다.

이번에 공개된 정보를 보면 유저들이 생각한 것과 상당히 많은 차이점이 있으리라고 본다. 전투 시스템을 봐서는 아케이드의 「아수라 참마전」을 그대로 옮겨온 듯한데, 일단 이 게임의 전투 화면을 공개함과 더불어 포켓 스테이션을 사용한 미니 게임의 정보와 첫 등장한 알 수 없는 녀석들에 대해 알려주겠다.

▲ 「아수라 참마전」에서 20년, 구세대 하오마루와 신세대 린카의 대화

▲ 새로운 시대가 진행된다

분노 게이지와 신 라이프 게이지, 단순 대전액션으로 끝날 것인가?

사무라이 시리즈에서 익숙한 분노 게이지나 칼질형 액션게임에서 빠지지 않는 찌르기, 베기 등 다양함을 즐길 수 있는 시스템. 이번에는 새로운 라이프 게이지가 도입되어 리얼리티와 긴박감 넘치는 대전이 실현되었다. 또한 화려한 필살기와 '일섬' 등의 일격으로 역전 가능한 기술들도 준비되어 있다. 도대체 어디가 검극 엔터테인먼트란 말이냐? SNK의 농간?

▲ 대전화면, 폴리곤을 이용하여 엄청난 박력이!

▲ … 라고 하고 싶지만 SNK… 라

▲ 분노 게이지는 한 시합에 1회만 사용가능

▲ 한조와 어떤 찌끄래기의 승부

▲ 엄청난 리치를 자랑하는 진예몬

▲ 다운공격 가능!

▲ 하이토의 공격을 회피하는 진예몬

▲ 칼 길이 재기(이 말을 믿나?)

◀ 상대의 공격을 튕기고 반격!!!

우리의 나코와 리무는 포켓 스테이션에서 대활약… 지잇!!

게임 CD에서 다운로드 할 수 있는 것은 '나코PG'와 '사무라이 시계', 리무짱과 미니게임을 해서 손에 넣을 수 있다. 과연 리무짱의 존재이유는 이것뿐이란 말인가? 만일 그렇다면… 에에스에에엘케에에에에이이!!!

▲ 리무짱의 그림을 다운로드

나코PG · Samurai Watch

PS판의 특전으로 포켓스테이션을 이용한 미니게임과 시계 기능이 있다. 나코PG는 나코짱이 적을 쓰러뜨리거나 미로를 빠져나가면서 던전을 탐색하는 RPG. '카드 추첨권'도 입수할 수 있다. 또한 'Samurai Watch'는 하루에 3번까지 나코, 리무의 목소리로 알람을 울리게 할 수 있다. 그나마 다행스러운 점이 아닐 수 없다.

▲ 나코짱과 리무짱의 목소리로 알람을 맞추자! 이것만으로도 가치가 있는 게임!!

PlayStation

머리가 좋아지는 게임!

로빈 로이드의 모험

■ 제작사	거스트
■ 장르	어드벤처
■ 발매일	겨울예정
■ 발매가	미정

「마리의 아트리에」로 속칭 잘나가는 회사로 급부상한 후 「에리의 아트리에」와 「검은 눈동자의 노아」로 우리들에게 친숙한 '거스트'가 이번에는 전혀 새로운 장르의 게임을 발표하였다. 바로 액션요소가 가득한 미스테리 어드벤처. 그것도 3D다, 3D!!! 과연 거스트는 무엇을 위해…?

이 게임의 주인공은 런던에 탐정 사무소를 경영하고 있는 18세의 명탐정'로빈 로이드'. 플레이어는 그를 조작하여 수많은 사건을 해결하게 된다. 게다가 지금까지 발매된 거스트의 게임들과는 달리 게임을 모두 리얼타임 CG로 표시하여, 긴박감 넘치는 이벤트와 액션을 강조하였다. 동체신경, 반사신경, 추리력, 인내심을 극도로 향상시켜줄… 지도 모르는 게임이 바로 로빈 로이드의 모험이다.

3D인가?

주인공 로빈은 자신의 사무소에 찾아온 의뢰인의 의뢰를 받아 사건을 해결하러 간다. 박력있는 배틀신과 액션신, 그리고 3D 폴리곤이란 이점을 최대한 활용한 오프닝화면 등…. 기존의 어드벤처 게임과는 사뭇 다른 느낌을 보여준다.

· 이벤트도 폴리곤

▲ 3D액션에 전혀 뒤지지 않는 액션성을 가지고 있다

▲ 자유로운 시점변환이야말로 3D의 장점

· 시스템도 폴리곤

▲ 그래도 게임은 어드벤처. 자! 머리 좀 쓰자고요

· 전투도 폴리곤

▲ 1대 1 전투. 이것은 남자들만의 싸움이다

▲ 거스트의 기술력이라면 이 정도 모델링은 樂勝

· 그리고 이런 것도 3D

▲ 의뢰의 해결을 위해서는 세세한 조사가 필요. 이런 것까지 세밀하게 표현하다니 설마 X탐정 이야기와 같은 1mm 클릭 게임은 아니겠지?

일러스트만 2D

로빈 로이드

◀ 8세의 어린 나이로 런던에서 잘나가는 탐정이 된 로빈 로이드는 발군의 추리력과 파괴력이 넘치는 비밀 병기를 이용하여 어떠한 사건도 해결해 나간다. 후훗, 범인은 이 안에 있다

도일 대좌

▶ 로빈에게 적의를 품고 있는 전직군인. 로빈이 가는 곳마다 나타나 방해를 한다. 어디서 이런 캐릭이가 등장하느냐 하겠지만 담당성우는 오오츠카 아키오. ……메탈기어 솔리드의 스네이크와 매치가 되는 가…?

아리시아 가필드

◀ 가필드 재단의 아가씨. 제 1장의 의뢰인으로 나온다. 참고로 담당 성우는 키쿠치 시호. 절망하라! 미하루 팬이여!

배틀러

▶ 로빈의 조수를 하고 있는 수캐. 그 이상은 자료 부족

새로운 감각의 축구 게임이 다가온다

실황 J리그 1999 퍼펙트 스트라이커

■ 제작사	코나미
■ 장르	스포츠
■ 발매일	12월 2일
■ 발매가	5,800엔

현재 N64로 인기를 끌고있는 코나미의「퍼펙트 스트라이커」가 플스로도 발매된다. 일반적으로 플스의 인기 축구게임이라면 역시 코나미의「위닝 일레븐」시리즈. 하지만 퍼펙트 스트라이커는 J리그를 소재로 다룬 데다 감각도 상당히 달라 위닝과는 다른 맛을 보여줄 것이다. 자, 여러분 J리그 제패를 향하여 출발해 봅시다!

화려한 그래픽과 지능적인 컴퓨터의 플레이가 매력적인 퍼펙트 스트라이커. 여기서는 이 게임만의 특징을 쏙쏙 뽑아내 액기스만 소개해 보겠다.

같은 코나미 게임인데 위닝과 뭐가 틀리다는 거지?

같은 코나미의 축구 게임이지만 그 차이점은 명백하다. 위닝과는 달리 패스나 센터링을 하기 쉬워서 축구게임의 초보자라도 쉽게 플레이 할 수 있는 것이 특징이다.

▲ 보다 자세한 설정이 가능

하지만 작전이나 포메이션에서부터 선수의 역할까지도 자세하게 설정할 수 있어 중급자부터 상급자까지 만족할 수 있다.

또다른 차이점은 화려한 그래픽. 크고 박력있는 캐릭터의 그래픽뿐만 아니라 캐릭터의 동작도 다양하다. 예를들면 같은 패스라 해도 상황에 따라 다른 동작을 취하게 되는 것이다.

▲ 커다란 캐릭터로 박력은 10만배로…

자신만의 오리지널 팀을 만들 수 있다

퍼펙트 스트라이커에서는 여러 가지 방식으로 오리지널 팀을 만들 수 있다. 우선 기존의 J리그 선수들로 오리지널 팀을 만드는 것이 가장 기본적인 방법. 그리고 옵션 내의 선수작성에서 능력치를 설정하여 독자적인 선수들을 만들어 팀을 구성하는 방법도 있다. 하지만 자신의 개성을 살리고 싶다면 석세스 모드에서 오리지널 선수를 육성하여 팀을 만들자. 석세스 모드에서는「파워풀」시리즈처럼 청소년팀에 입단한 주인공을 단련시키며 감독의 평가를 올려 3년 후 톱클래스의 팀으로 승격시키는 것이 목적. 물론 파워풀처럼 애인을 만들거나 팀메이트와 휴식을 취하는 등의 여러 가지 이벤트가 기다리고 있다.

▲ 석세스 모드의 도입으로 더욱 개성을 살린다

▲ 목표는 J리그 1부리그 우승

● 화려한 동작으로 사실적인 시합재현

퍼펙트 스트라이커의 큰 특징은 선수들의 액션, 트래핑, 페인트 등의 기본적인 캐릭터의 동작이나 플레이어의 개인기가 화려하게 펼쳐진다. 몇 가지 트리키한 동작들을 살펴보자.

점프액션

▲ 상대방의 비겁한 백 태클을 보기좋게 점프로 회피

드리블 중에 L2버튼을 빠르게 2회 누르면 상대방의 슬라이딩, 태클 등을 점프로 피할 수 있다. 이 기술은 수비 중에도 상대방의 센터링이나 높은 패스를 커트할 때 사용하는 기본적인 기술이다

고공 원투패스(월 패스)

◀ 앞에 있는 선수에게 공을 띄워주고 이것을 다시 헤딩으로 리턴

원투버튼을 2회 빠르게 누르면 고공패스와 헤딩으로 원투패스가 가능하다. 이 기술을 이용하면 적에게 커트당할 확률도 줄고 문전에서 손쉽게 골을 넣을 수 있다.

다이렉트 스루, 원투패스

▲ 스루패스 중에 버튼을 누르면 패스를 받자마자 패스한다

스루패스나 원투패스 등의 패스 후 다시 한번 각 패스버튼을 누르면 볼을 받자마자 바로 패스동작을 취하게 된다. 이 동작으로 보다 스피디한 공격이 가능하다. 하지만 2번째 패스하는 선수의 방향지시가 어렵다는 게 흠이다.

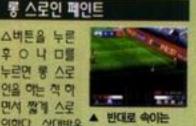
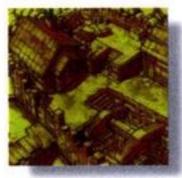
대시 드리블

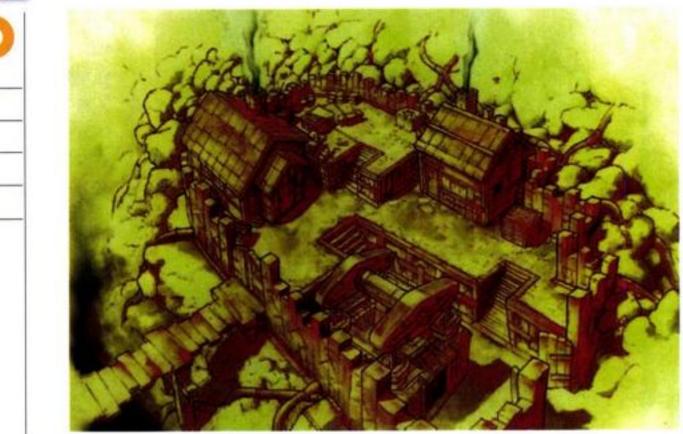
▲ 적에게 둘러싸이면 이렇게 해서 빠져나가자

드리블 중에 대시 버튼과 L2버튼을 동시에 누르면 볼을 앞으로 차낸 후 재빨리 쫓아간다. 기본적인 동작중 하나이다.

롱 스로인 페인트

▲ 반대로 속이는 것도 가능!

△버튼을 누른 후 ○나 □를 누르면 롱 스로인을 하는 척 하면서 짧게 스로인한다. 상대방을 속이기 쉬운 기술.

엥간히 좀 해라…

브레스 오브 파이어 4–변하지 않는 것

발매일은 미정이지만 속속들이 신정보가 추가되고 있는 「브레스 오브 파이어 4(이하 BF4)」. 이번 작품의 경우에는 처음부터 상당히 보는 사람들의 눈길을 끌만한 설정을 지니고 있는데…. 이번 호에서는 초반에 등장하는 마을을 중심으로 BF4의 세계를 알아보기로 한다.

PlayStation

- 제작사 캡콤
- 장르 RPG
- 발매일 미정
- 발매가 미정

지난 11월 호에는 새로운 캐릭터에 대한 소식이 나갔었다. 그렇다면, 이번에는 마을이다! 그렇다. 과연 주인공들이 어떤 곳에서 모험하며 진행해 나갈지 BF4의 마을에 대해 알아보기로 한다.

저주받은 마을 쳄버 (チャンバ)

높은 벽으로 둘러싸인 쳄버는 마을 전체가 저주받은 상태이다. 단, 누구에 의한 어떤 저주인지는 일체 불명. 아무리 저주받고 있다고는 하지만 평범한 일반인들은 그래도 일상을 꾸리며 살아가고 있다. 단지 기묘한 옷을 입은 사람들이나, 마을을 둘러싼 벽이 저주라는 단어와 맞물려 수상한 분위기를 절로 자아내고 있다는 것. 과연 이 저주를 풀 수 있는 방법은 있는 것일까 (물론 있겠지, 게임인데…)?

▲ 높은 벽으로 둘러싸인 마을, 과연 저주의 정체는?

▲ 마을의 대부분은 저주받은 상태, 즉, 사람이 활동하는 곳은 그 이외의 일부분이다

▲ 마을 밖으로 나가면 위험하다!?

• 쳄버의 주민들

어느 마을에나 있을 듯한 소년과 담배를 빠끔히 물고 있는 할아버지의 모습에서는 특별한 점을 느끼지 못하겠으나 문제는 투구와 제복(?)을 입은 괴상한 녀석. 어디서 뭐하는 놈인지도 불명이고 손에는 무언가 무기 비슷한 걸 들고 있는데…. 저주받은 곳에서는 이렇게 사는 것인가?

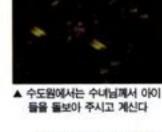
▲ 투구를 걸친 이상한 녀석을 주목!

예전에는 전장이었던 마을 세네스타 (セネスタ)

과거에 전장이었던 만큼 마을 곳곳에는 파손된 건물이나 무너진 벽을 볼 수 있다. 하지만, 예전의 활기를 급속히 되찾아가고 있는 마을이기도 하다. 주민들은 이곳에서 예전에 전쟁이 있었던 사실을 잊고 지내는 듯. 대부분의 주민들이 활기있고 기운차게 살아가고 있는 생동감이 있는 마을인지라 힘든 모험 중에 한 숨 돌릴 수 있는 곳이라고 예상된다.

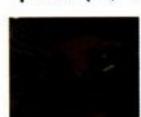
▲ 지금의 마을은 활기가 넘친다(하지만 꼭 배신을 때리는 데가 있더라고)

▲ 사람들 뒤로 무너진 벽이 보인다

▲ 수도원에서는 수녀님께서 아이들을 돌보아 주시고 계신다

• 세네스타의 주민들

뒤에서 엎어지는 아가씨를 보면 알 수 있듯이 모두들 밝은 성격의 소유자들. 청소와 가계부 정리에 여념이 없으신 우리의 아주머니와 교회의 수녀님, 그리고 아이들을 보고 눈빛을 빛내는 식인 고양이(농담…)까지, 마을이라면 꼭 있을 것 같은 사람들의 모임이다.

▲ 상당히 정상적

공장으로 가득찬 마을 루디아 (ルディア)

루디아는 커다란 굴뚝이 많이 세워져 있는 공장의 마을. 다른 마을과 비교해 보면 공업이 발전되어 있고, 금속을 사용한 건물도 많이 보인다. 전쟁 때에는 이곳에서 무기와 장비를 제작했었던 것 같은데…. FF7의 세계관처럼 기계문명이 상용문명으로 등장하는 전개가 되지는 않을 듯 싶다.

▲ 루디아의 성문 근처에는 거대한 용광로가 설치되어 있다

▲ 방안 가득한 수상한 기계, 밸브를 돌리면 왠지 움직일 것 같은데…

▲ 마을 안에는 좁은 샛길이 많이 있다. 길을 헤매지 않도록 주의!!

• 루디아의 주민들

기계 공업=자본 축적=부르주아 계급의 성장인가? 현대의 귀부인과 같은 복장을 하고 있는 아줌씨가 보인다. 또한 머리가 동물인 아인종들도 있는 듯 한데…. 게임이 나왔을 때의 재미를 위해 여기까지!!

▲ 부(富)티와 귀(貴)티를 잘 구별하자

DC, PS 양쪽 다 먹으려구? 이 도둑놈들!

슈퍼 로봇 대전α

제작사	반프레스토
장르	S·RPG
발매일	겨울예정
발매가	미정

패밀리 시절에서부터 많은 팬들을 가지고 있는 「슈퍼 로봇대전」 시리즈의 양 기종 울궈먹기 최신작. 역시 반씨 일족 이라는 말이 절로 나오게 되는데. 게이머라면 좋아하는 로봇이 한 두대쯤은 있을 것이다. 그렇다면 더 이상 말이 필요없다. 알파에서 파워 업된 시스템과 스토리, 캐릭터는 로봇대전 매니아의 가슴을 울리기에 충분하다. 알파에서 새롭게 변한 점을 체크해 보자.

다시 태어난 로봇대전의 신화. 위의 글에서는 울궈먹기니 어쩌니라는 말을 했지만 여러 가지 색다른 점도 많이 발견되었다. 일단 새로워진 모습을 주인공의 메카닉부터 감상하도록 하자.

새로워진 주인공의 메카

슈퍼로봇 주인공 탑승용

▲ SRX계획으로 개발된 슈퍼 로봇 그룬거스트의 양산 시험작

리얼로봇 주인공 탑승용

▲ 휴케바인을 소스로 개발된 프로토 타입 로봇

3D로 진화한 맵 화면

지금까지의 2D 맵에서 쿼터뷰 방식의 맵으로 진화. 유니트의 표시방법도 이제까지의 머리통 전시 방법에서 탈피, 전신이 모두 표시되어 더욱 보기 좋아졌다. 게다가 맵의 고저차의 개념을 도입하여 높은 장소에서 공격하면 명중률이 올라가는 등 새로운 시스템이 추가되었다.

◀ 쿼터뷰+전신표현으로 긴장감은 20만배

골치 아프다. 시나리오 & 이벤트가 더 늘어났다!

전작과 마찬가지로 거의 모든 스테이지에 선택지에 의한 시나리오와 이벤트가 분기된다. 하지만 시나리오 수나 분기의 수는 시리즈 최대. 게다가 캐릭터들간의 대화 이벤트 화면도 눈길을 뜬다.

▲▶ 전작과는 달라진 이벤트 신에 주목

역대 최대의 볼륨

게임에 등장하는 로봇의 수가 대폭으로 증가하여 게임의 재미를 더해준다. 게다가 주목할 점은 시리즈 최초로 '마크로스'가 등장! 드디어 로봇대전 팬들의 꿈이 실현된 것이다. 마크로스의 추가로 과연 어떤 스타일로 변할지는 직접 뚜껑을 열어봐야 알게 될 듯.

◀ 멋지다. 발키리(발키리 프로필이 아니란 말이 5)

친숙한 등장캐릭터 ▶

전투신의 풀 애니메이션화

전투장면의 그래픽도 완전 변화하여 움직임이나 포즈 등이 자세하게 재현. 풀 애니메이션으로 전개된다. 또한 전작에서 호평받았던 컷인시스템도 파워업 되어 계속 사용된다. 이것으로 더욱더 박력있는 전투신을 만들어 갈 수 있게 된 것이다.

◀ 캐릭터들의 공격도 훨씬 멋있다

게다가 팬들의 기나긴 바램이었던 전투신 OFF기능이 추가되어 별볼일 없는 전투는 보지않고 스무스하게 게임을 진행할 수 있게 되었다. 이것으로 플레이 시간도 대폭 단축!

◀ 박력 넘치는 컷인 시스템도 물론 건재하다

등장작품 일람표

초수기신 단쿠가	신세기 에반겔리온
기동전사 건담	기동전사 건담 0080
기동전사 건담 0083	기동전사 Z건담
기동전사 건담 ZZ	기동전사 건담 - 역습의 샤아
기동전사 건담 F91	기동전사 V건담
기동전사 건담 W	기동전사 건담 W -ENDLESS WALTZ
무적강인 다이탄 3	성전사 단바인
마징가 Z	그레이트 마징가
극장판 마징가 시리즈	겟타로보
게타로보 G	진·겟타로보
초전기로보 콤배트라 V	초전기마신 볼테스 V
용자 라이딘	톱을 노려라 건버스터
초시공요새 마크로스	초시공요새 마크로스 -사랑, 기억하고 있습니까?
마크로스 플러스	자이언트 로보
마장기신	초기대전 SRX

PlayStation

타이틀이 왜 드래군인지 가르쳐주지

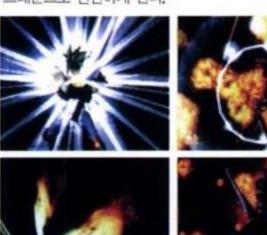
레전드 오브 드래군

제작사	SCEI
장르	RPG
발매일	12월 발매 예정
발매가	미정

화려한 그래픽으로 기대를 모으고 있는 정통파 롤플레잉 게임, 「레전드 오브 드래군」. 참신한 시스템과 깊은 시나리오 그리고 화려한 그래픽으로 플스의 RPG사에 새로운 획을 그을 수 있을까…? 과연 3년의 제작기간이라는 것이 어느 정도로 유저를 만족시킬 수 있을지 궁금하다. 이번 호에서는 이 게임의 독자적인 시스템인 에디셔널 시스템과 드래군 변신을 소개해 보겠다.

본 게임은 발표되자마자 의외의 호응도를 보이고 있는 기대작 중의 하나. 우선 첫 번째로 시각적인 화려함이 유저들의 시선을 끌었을 테고 두 번째로는 소니에서 3년을 제작한 야심작이라는 사실에 믿음이 갔을 것이다. 하지만 게임, 그 중에도 RPG 게임은 직접 발매되기 전까지는 뭐라고 함부로 말할 수 없는 법. 일단 새로이 밝혀진 것을 공개한다. 놀랍게도 주인공 일행은 드래군으로의 변신을 통해 더욱 더 강해진다.

드래군으로 변신 = 진화?

1만년 전, 전능한 유익인들의 지배에서 인간이 해방될 수 있었던 이유는 2가지. 한가지는 힘 좋은 드래군 족과 얍삽한 인간이 일제히 반기를 들었기 때문이고 또 한가지는 드래군(용기사)의 존재이다. 용과 융합할 수 있는 '마안(魔眼)'을 발견함으로서 인간은 강력한 힘을 가진 드래군으로 변신할 수 있게 된 것이다. 게임에서의 주인공들 역시 어떤 조건을 만족시킨다면 막강한 힘을 가진 드래군으로 변신하게 된다.

▲ 화려한 변신장면

에디셔널 시스템

무기마다 설정되어 있는 기술 '에디셔널'을 전투에서 사용하면 화면의 중앙에 작은 정사각형의 사이트가 표시된다. 그리고, 곧바로 1개의 커다란 정사각형이 나타나 축소되어 간다. 이 2개의 정사각형이 겹쳐지는 순간 타이밍 맞추어 버튼을 누르면 추가공격이 발동된다는 사실. 이것이 바로 에디셔널 시스템. 이것으로 화려한 기술로 적에게 막대한 피해를 입힐 수 있는 것이다.
성공하면 강력한 공격을 펼칠 수 있기 때문에 마구 사용하고 싶지만 천만의 말씀. 타이밍을 놓쳐 버튼입력에 실패한다면 공격이 그대로 끝나버리므로 이것저것 따져보고 사용해야 한다. 또한, 활 등의 일부 무기에는 에디셔널이 존재하지 않는다. 하지만 그만큼 공격을 안정적으로 할 수 있는 것이 장점.
에디셔널 시스템의 또 다른 특징은 각각의 공격에 경험치가 설정되어 있어 같은 기술을 계속 사용하면 기술의 레벨이 올라가기 때문에 보다 강력한 기술을 사용할 수 있게 된다. 예를 들어, 별로 사용하지 않는 5연속 공격보다 꾸준히 사용하여 레벨이 오른 2연속 공격 쪽이 훨씬 더 믿음직스러운 것이다.

▲ 화면 속에 보이는 2개의 사각형에 주목

▲ 타이밍이 맞으면 보는 바와 같이 엄청난 타격을

▲ 실패하면 모든 게 허사

▲ 마음에 드는 에디션 기술이 생기면, 계속 연마하여 사용하는 것이 좋다

레전드 오브 드래군 용어사전

마안(魔眼) 용 족의 마력이 깃든 눈. 이 눈이 존재함으로서 인간은 '드래군 전역'의 승리자가 되었다. 덤으로 한가지 가르쳐준다면 다트가 가진 마안은 사실 아버지의 유물이다.

드래군 스피리츠 마안의 별칭. 드래군 다트나, 드래군 로제의 가슴에 빛나는 것이 바로 그것이다. 스피리츠끼리 만나면 빛을 내며 공명한다.

적안룡 다트와 '융합'하는 드래곤. 불의 속성을 지닌 드래곤으로 추정. 세나와 로제도 각각 다른 색의 드래곤과 융합하게 된다

나온다고 해놓고 안나오는 게임. 미워 ~잉

드래곤 배러

■ 제작사	남코
■ 장르	액션
■ 발매일	12월 2일 발매
■ 발매가	미정

아케이드에서 호평을 받았던 명작 「드래곤 버스터」의 흐름을 살린 남코의 액션게임. 그것이 바로 「드래곤 배러」이다. 멸룡사와 드래곤의 끝없는 싸움을 그린 작품. 그래, 멸룡사가 나오든 멸룡사 할아버지가 나오든 좋다. 문제는 98년 12월에 첫 발표된(본지 98년 12월호 참조) 이 게임이 왜 이제야 나오는 것인가. 과연 유저에게 1년이란 기간을 기다리게 한 만큼의 재미를 줄 수 있을까? 일단 이번 호에서는 오프닝 동영상과 드래곤의 박력 넘치는 전투 장면을 공개한다.

확실한 정보는 없이 미려한 CG화면만 공개된 드래곤 배러. 1년이라는 세월동안 바뀐 것도 많은데, 우선 주목되는 것은 첫 등장할 때와는 비교도 안 될 정도의 미려한 그래픽. CD도 2장으로 계획되어 있으니 상당히 뛰어난 퀄리티를 보여 줄 듯한데. 그리고, 다행히 첫 소개된 주인공 크로뷔스를 비롯하여 세리아 공주, 카로리나는 정리해고 당하지 않고 남아있었다. 그리고 「환타지 스타 3」나 「DQ 5」등에서 등장했던 자손 시스템도 여전하다. 이것은 주인공이 누구와 결혼을 하느냐에 따라 다음 장의 주인공이 바뀌는 시스템. 여하튼 남코에서 믿어 볼 만한 게임이 발매될지 한 번 살펴보기로 한다.

오프닝 동영상은 사진과 CG의 합작!?

이 게임의 오프닝 동영상에서 드래곤의 장면에는 실물(모형)을 촬영한 사진이 사용되고 있다. 이 사진과 배경의 CG를 융합하여 매우 실감나는 장면이 연출된다. 백문이 불여일견! 어디 한 번 보시라니까!

▼ 실사를 사용한 동영상. 어쨌거나 실감난다.

거대한 드래곤과의 장렬한 싸움

플레이어의 목적은 수많은 스테이지를 모험하여, 각 스테이지의 마지막에 기다리고 있는 드래곤들을 물리쳐 나가는 것이다. 각종 필살기나 마법 등을 사용하여 드래곤과 싸워야 한다. 3D 공간에서 펼쳐지는 긴박감 넘치는 싸움을 즐기자! 원래 액션 RPG로 발표되었던 만큼 화면에는 RPG적인 요소가 만재되어 있다.

드래곤이!! 남코는 PS의 한계에 도전 중?

놀랍게도 각 스테이지에 등장하는 드래곤은 전부 다른 모습을 하고 있다. 물론, 모습만 다른 것이 아니라 공격하는 방식도, 동작도 모두 다르다. 즉, 플레이어는 매번 새로운 방법으로 싸우지 않으면 안 된다. 정말로 실물과 같은 움직임을 보여주는 드래곤. 자, 이제 드래곤과 싸울 수 있는 날도 얼마 남지 않았다!?

▶ 고놈 잘 빠졌구만

▲ 첫판의 보스, 레이지와의 전투. 여러 가지 기술을 사용해서 자신만의 공략법을 찾아내는 것도 즐거움 중의 하나!

▼ 불의 마법으로 공격. 마법은 이외에도 다수 존재한다

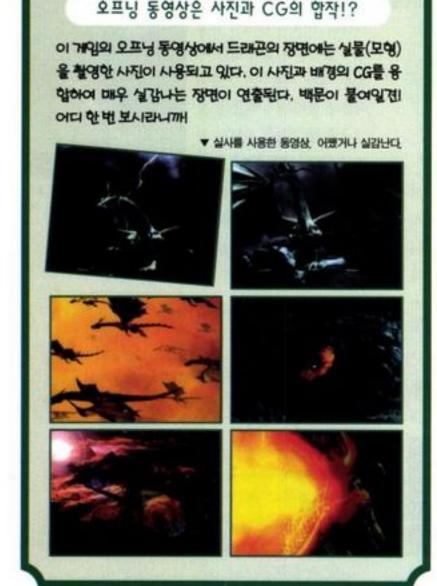
▶ 드래곤의 강한 공격을 받는 주인공

PlayStation

PlayStation

울며 겨자먹는 게임

브레이브 사가 2

제작사	타카라
장르	S · RPG
발매일	2000년 발매예정
발매가	미정

'타카라 = 쿠소게'라는 공식이 게이머 사이에서 공공연히 나돌고 있다. 「브레이브 사가」도 아무리 후한 평가를 내린대도 B급 이상의 점수는 절대 받지 못할, 아니 받아서도 안될 게임이었다고 플레이 해본 사람들은 얘기한다. 그러어어나아!!!! 브레이브 사가는 절대 외면 받는 게임이 아니다. 그 이유는 과연 무엇일까?

분명 전작인「브레이브 사가」를 잘 만든 게임으로 보기는 힘들다. 그러나 판매량은 확실히 짭짤했는데…. 도대체 그 이유가 무엇인지 고개를 갸우뚱거리는 사람이 많을 것이다. 정확히 말하면 어떤 족속들을 제외한 모든 이들이 이해하지 못하며 이해하고 싶어하지도 않는다. 이 정도로 얘기했으니 예상이 가는 사람도 많겠지만 그 족속이란 바로 전국의 미소녀 매니아에 필적하는 로봇 매니아들!! 「브레이브 사가 2」가 아무리 쓰레기라도 그들은 산다. 온갖 로봇도감을 좔좔좔 통달하는 자, 로봇물을 좋아하는 자, 로봇 피규어와 프라모델에 환장하는 자. 그들이 가오가이거와 골드런, K-캅스(이상 알기쉬운 국내 명) 등의 로봇들을 경험할 수 있는 이 게임을 사지 않을 수 있겠는가? 참고로 진정한 '용자로봇' 매니어들은 절대 저연령층이 아니다(그대 주위에 있을 수도). 자, 전국의 로봇 매니아에게 속보입니다! 브레이브 사가 2의 신 캐릭터와 더욱 새로워진 택틱스 맵을 공개하니 주목해주세요. 그리고 울부짖어 주세요. 드디어 나아이오오아이았따아이아으!!!!!!

신 캐릭터다~앗

▲ 마치 한 마리 늑대같은 성격의 시즈마. 눈에서 알 수 없는 슬픔이 느껴진다

시즈마는 마족을 퇴치하는 '최후의 검'의 힘을 가진 소년. 지금까지 행복하게 살아온 시즈마는 바르드(バルドー)에 의해 모든 것을 잃게되고 복수에 불타오르게 된다. 오직 복수를 위한 전투를 하는 그는 '용사(정의의 상징인)'라고 불리우는 것을 싫어한다. 론론은 VARS USA의 개발실장이며 전작에 등장했던 아이미의 친구. 전작에서 무참히 망가진 스펠리온을 수리한 과학자가 바로 그녀이다.

▲ 아이미와 멋진 콤비를 이루는 론론. 역할에 걸맞지 않게 띨띨해 보임

더욱 새로워진 택틱스 화면을 보여 드리죠!!

· 시간의 흐름을 한 눈에 확인!!

전작보다 대폭 변화한 것이 이 택틱스 맵이다. 커맨드에 의해 화면이 방해받는 일도 없어지고, 유닛의 명칭이나 HP 등의 요소도 쉽게 볼 수 있게 되었다. 그리고, 높이의 개념이 도입되어 MAP의 고저차가 알기 쉽게 된 것도 좋은 점. 아직 개발중인 관계로 다소 달라질 수도 있지만, 기본적으로는 이 화면처럼 될 것 같다. 그리고, TACTICS MAP에서 전체 MAP을 불러올 수도 있게 되었다. 전작보다 파워업 된 전투를 즐길 수 있을 것이다.

· 유닛의 행동순서가 표시된다

새로운 요소 중 하나가 이것. 시간의 관리가 화면 우측에 표시된다. 붉은 부분에 의해 시간의 흐름을 알 수 있고, 유닛의 행동 순서도 알 수 있도록 되어 있다.

▲ 턴 수도 크게 표시되며, 모든 것이 보기 좋게 꾸며져 있다

▼ 시가지에서는 높은 빌딩이 많다. 하늘을 날 수 있는 유닛이 유리할 걸?

· 전투화면은 2단 전환!!

전작과는 달리 이번에는 적과 아군이 각각의 화면에서 행동하도록 되어 있다.

▲ 가오가이거의 '브로컨 매그넘'이 작렬!

▲ 화면 전환으로 적에게 명중!!

의문 투성이의 로봇 바리온

바리온은 '최후의 검'이 위험에 처했을 때 발동되는 태고의 프로그램이다. 다행인지 불행인지 자신의 감정을 가지고 있지는 않으며 시그마와는 네비게이터를 이용하여 접속한다. 합체 방식에 따라 3종류의 로봇이 되는 고성능 로봇.

에이스 바리온

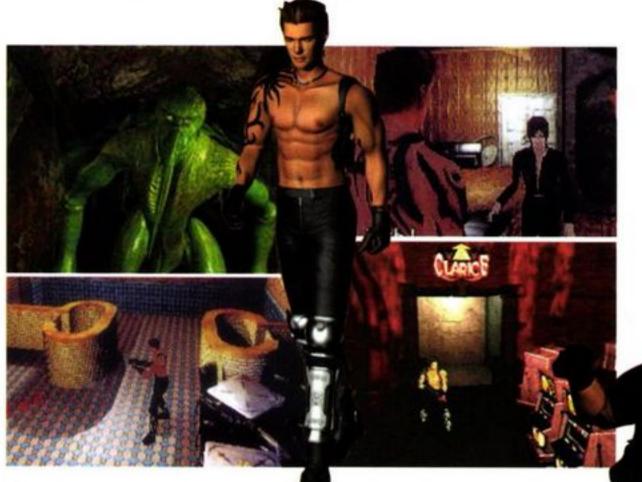
◀ 화기를 주력으로 싸우는 형태로 전신이 무기인 로봇. 단, 하늘은 날 수 없다. 단순과격 버전

◀ 바리온 시리즈의 주력 형태. 시즈마의 '검기 · 사공검'을 사용한다. 킹짱 버전

▲ 바리온 시리즈 중에서 가장 격투능력이 뛰어나다. 다른 두 기종에 비해 상당히 날렵하며, 수중전도 가능하다. 흠, 생기기는 그렇게 안 생겼는데

바이오 아류작이라고? 아니라고 말하고 싶지만…

카운트다운 뱀파이어즈

제작사	반다이
장르	어드벤처
발매일	12월 예정
발매가	6,800엔

바이오 시리즈 이후 완벽한 하나의 인기 장르로 정착해 버린 호러 어드벤처. 반다이에서도 이런 인기 장르를 놓칠리 없다. 역시 이 게임에도 공포가 있고 무기, 회복 아이템 등이 등장하고 간편한 맵도 등장한다. 바이오 아류작은 아니라고 말하고 싶지만….

이 게임의 주인공인 키스의 주변에는 항상 수많은 뱀파이어들이 우글거린다. 이 게임 역시 플레이어가 뱀파이어에게 대항하기 위한 다수의 무기들이 등장한다. 그러나 뱀파이어는 원래 인간이었던 사람들이 변화한 것이기 때문에 가능한 한 그들을 죽이지 않고 게임을 진행시켜야 하는 것이다. 뱀파이어를 쓰러뜨리면 클리어 후의 숨겨진 모드를 플레이 할 수 없는 마이너스 요소가 존재하는 것이다. 이런 시스템에 의해 실력이 쌓여 갈수록 보다 다양한 게임을 즐길 수 있는 것이다.

무기를 체크하자!

스탄글러브

상대를 마비시키는 효과를 가진 특수 글러브. 하지만 뱀파이어에게 큰 효과를 기대할 수는 없다.

스탄-1A

마취총. 뱀파이어를 잠들게 한 후 흰 색의 물을 뿌리면 인간으로 돌아온다.

P99

게임 초반에 입수할 수 있는 핸드건. 위력이 낮기 때문에 절대로 한 방에 뱀파이어를 쓰러뜨릴 수 없다는 점에 주의!

M3755

여러 명의 적을 동시에 공격할 수 있는 산탄총. 근거리에서 사용하면 웬만한 조무래기들은 한 방에 보낼 수 있다.

사건의 시작은 데저트 문 호텔!

호텔 데저트 문의 오프닝 행사에 VIP 경호 임무를 띠고 참석하게 된 형사 '키스 J 스나이더'. 하지만 이 오프닝 행사에서 돌발 사고가 발생한다. 파티 행사장에서 발생한 화재로 인해 작동하기 시작한 스프링 쿨러에서는 검은 색의 물이 방수되고 그 물에 잠긴 인간들이 갑자기 뱀파이어로 변해 버리는 것이다. 키스는 VIP를 구출하기 위해 행동을 개시하는데….

▲ 검은 색의 물에서 변화된 '흰 색의 물'. 이것을 뿌리면 다시 인간으로…

돈을 불리려면 역시 카지노!

호텔 내부에는 자동판매기나 통신 단말기 등 여러 가지 기계들이 설치되어 있다. 그 중에는 맵 구입기와 같이 돈이 필요한 경우도 있다. 제한이 있는 돈을 왕창 증가시키기에는 역시 카지노가 제격! 카지노 내부에는 아직 가동되는 기계들이 남아 있는 것이다. 이것을 잘 이용하면 게임을 보다 쉽게 이끌어 갈 수 있을 것이다.

◀ 여기가 카지노

▶ 일확 천금을 노려라!

◀ 단말기에서는 메일이나 메시지를 확인할 수 있다

▶ 자동판매기에서는 체력 회복 아이템을 구입할 수 있다

부처, 예수가 탄생할 수 있었던 이유 "그때는 뿌요뿌요가 없었다"

뿌요뿌요~옹 ~카군과 함께

■ 제작사	컴파일
■ 장르	퍼즐
■ 발매일	12월 예정
■ 발매가	5,800엔

아무리 온화한 사람이라도 패드를 잡고 10번만 연속으로 깨져보면 패드를 휘두르며 폭주하는 우정파괴 게임. 능숙한 자는 친구와의 의가 끊기는 것은 기본이요, 부모님에게 버림을 받는다든지, 친하던 형제자매마저도 견원지간이 되는 게임. 이것을 우리는 우정파괴 게임이라 부른다. 그 우정파괴 게임계에서 「봄버맨」, 「도태랑 전철」과 함께 우정파괴의 3대 산맥으로 군림하는 뿌요뿌요의 4번째 작품이 나왔다. 그 이름하여 「뿌요뿌요~옹」.

올 것이 오고야 말았다. 사랑과 우정을 위해 발표된 게임을 숨길 수도 없는 일. 어쩔 수 없이 PS판 뿌요뿌요~옹에 등장하는 각 모드를 철저하게 체크해본다!! 이번에는 사라진 카군(카방클)을 찾기 위해 아루루가 또다시 한바탕의 소동을 피운다고 하는데…. 각 캐릭터의 특기나 오리지널 모드 등, 신요소가 듬뿍 담긴 뿌요뿌요~옹. 여기서는 PS의 오리지널 게임 모드를 중심으로 뿌요뿌요~옹의 매력을 느껴보자!!

CHECK!

뿌요뿌요~옹에 특기가 생겼다. 물론, 모든 캐릭터에게 각각 다른 특기가 설정되어 있다. 특기의 효과는 캐릭터마다 다르며, 잘 이용하면 단번에 역전도 가능!! 우정파괴가 더욱 극대화될 것 같다.

▲ 올보 인어 '세리리'의 특기가 발동!

• 서바이벌 뿌요뿌요 모드
(さばいばる ぷよぷよ モード)

• 특별 규칙으로 COM과 대결

'서바이벌 뿌요뿌요'에서는 특정 규칙으로 등장하는 COM과 싸워나가는 모드. 그 규칙이란 대전 종료 후, 자신의 필드에 남아있던 '뿌요'가 그대로 다음 대전까지 적용된다는 것. 즉, 이 모드에서는 자신의 필드에 되도록 뿌요가 남아있지 않게 싸워야 한다!! …아니면 미리 10연쇄 분량을 쌓아두던지.

▲ COM에게 승리! 자, 다음 대전 상대는…?

▲ 이런, 뿌요가 그대로 남아있다!?

• 나 홀로 뿌요뿌요
(ひとりでぷよぷよ)

스토리를 즐기면서 COM의 상대를 무조건 이겨나가는 모드. 이 모드의 새로운 요소는 대전에 승리해서 동료가 된(모든 캐릭터를 동료로 할 수는 없다) 캐릭터의 특기를 사용할 수 있다는 것. 이것에 의해 지금까지의 '나 홀로 뿌요뿌요'에는 없었던, 각 캐릭터의 특기를 나누어 사용하는 즐거움이 생겼다.

▲ 연쇄할 때 캐릭터의 리액션도 여전히 즐겁다

• 둘이서 뿌요뿌요 (ふたりでぷよぷよ)

▲ 이러다가 살인난다

"우정도 사랑도 게임기도 프리티 사미도 필요없어. 뿌요는 대전을 위한 게임. 나는 무인도에서도 혼자 살아남을 수 있어. 인간은 어차피 혼자야!!"라는 사람들에게 권하는 모드. 16명의 캐릭터 중에서 좋아하는 캐릭터를 골라서 친구와 대전을 할 수 있다. 물론 규칙을 설정해서 여러 가지 패턴의 게임을 즐길 수 있도록 되어 있다.

• 무조건 뿌요뿌요 (とことんぷよぷよ)

'무조건 뿌요뿌요'는 대전이 아니라, 무조건 떨어지는 '뿌요'를 없애는 모드. '뿌요'의 사이즈를 세 종류 중에서 선택을 할 수 있다. 이 모드는 방해뿌요가 없기 때문에 연쇄를 만드는 일에 집중할 수 있다. 연쇄 연습에 매우 좋은 모드.

▲ 뿌요를 가장 작은 모드로 해서 특대 연쇄를 만들어 보는 것도 하나의 재미

퍼즐 뿌요
(とことんぷよぷよ)

차례대로 나오는 문제(3연사를 한다든가)를 풀어나가는 모드. 과제의 난이도에 의해 다섯 종류의 코스로 나누어져 있다. 연속적으로 과제를 풀어야 하기 때문에 다른 모드보다도 긴박감 넘치는 모드. 뿌요에 자신있는 사람은 필히 도전을!!

▲ 출제된 과제는 전부다 힘든 것들뿐. 친구와 함께 베스트 타임을 겨루자!!

카레 스토리 모드(カレーすとーりーモード)

대전으로 재료를 모아서 카레를 만들자. '카레 스토리 모드'는 COM과 대전하여 카레를 만들기 위한 재료를 모으는 모드. 대전 종료시의 성적에 의해서 얻을 수 있는 재료가 변하며, 그에 따라서 완성되는 카레의 종류도 다양하다. 흠, 카방클은 카레를 좋아해서 색이 ㄸ색?

▲ 대전에 승리해서 카레의 재료를 모으자!!

▲ 미려한 그래픽, SD가 아니닷

레스큐 샷

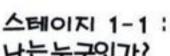
부비보

■ 제작사	남코
■ 장르	건슈팅
■ 발매일	2000년 1월
■ 발매가	미정

코믹 건슈팅 게임의 대명사(?) 남코가 이번에도 누구나 즐길 수 있는 새로운 건 슈팅 게임을 발표하였다. 건콘에 대응되는 것은 물론 듀얼 쇼크와 마우스에도 대응된다고 하는데 과연 우리 나라에 PS용 마우스를 가진 유저들이 몇이나 될지….

남코의 건콘 대응 게임 제 4탄 「레스큐 샷 부비보」. 플레이어는 터벅터벅 걸어다니는 주인공 '보'의 전방을 살펴보며 적이 나타나면 콜크탄으로 맞추면서 골까지 무사히 도착할 수 있도록 유도하는 것이 이 게임의 목적이다. 건슈팅 자체의 즐거움은 물론 개성적인 캐릭터들을 둘러싸고 펼쳐지는 유쾌한 스토리도 매력 만점이다.

스테이지 1-1 : 나는누구인가?

▲ 내가 국제형사 '이히토이다'

▲ 일단은 성으로 가 보시죠!

절벽에서 떨어져 과거의 기억을 잃어버린 보. 자신이 누군지도 모르는 보의 앞에 갑자기 국제형사 '이히토'가 나타난다. 이 히토는 보의 옆에 떨어져 있는 왕관을 발견하고 '보'가 왕자일 것이라고 말해준다. 일단 보도 자신이 왕자였을 것이라고 믿고 성으로 가보기로 결정한다. 그러나 과연 '보'는 왕자인 것일까?

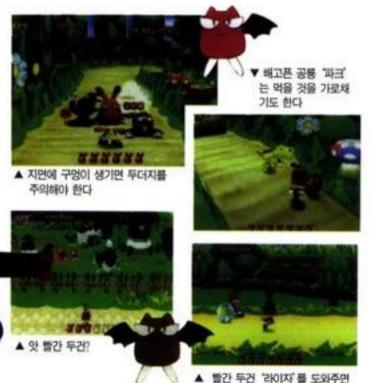
▼ 배고픈 공룡 '파크'는 먹을 것을 가로채기도 한다

▲ 지면에 구멍이 생기면 두더지를 주의해야 한다

▲ 앗 빨간 두건!

▲ 빨간 두건 '라이자'를 도와주면 선물을 주기도 한다

'꿈의 조각'을 지켜라!

▲ 이것인 '꿈의 조각'인가?

자기가 왕자라고 생각하고 성으로 걸어가고 있는 '보'. 하지만 시비를 걸어오는 심술꾸러기들에 의해 가는 길도 평탄치만은 않다. 그렇게 걸어가다 '보'는 슬쩍 미끌어지게 되고 그러면서 '꿈의 조각(ゆめのかけら)'을 떨어뜨리게 된다. 이것을 숨어서 지켜보고 있었던 멋진 신사차림의 '쿠레이'. 그는 무슨 목적에서인지 '꿈의 조각'을 모으고 있으며 역시 '보'가 가지고 있는 '꿈의 조각'을 빼앗으려고 한다.

▲ 이 녀석이 '쿠레이'

▲ 이 스테이지 끝에서는 결국 '쿠레이'가 대포까지 동원해 '꿈의 조각'을 빼앗으려고 한다

스테이지 1-2 :

대포에서 날아오는 폭탄을 잘 피하고 어떻게든 '쿠레이'를 물리치면 이번에는 거짓말쟁이 아가씨 '우소쯔키'가 등장한다.

거짓말을 즐기는 아가씨에게는 역시 자신이 누구인지도 모르는 '보'가 안성맞춤인데….

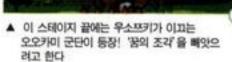
▲ 이 스테이지 끝에는 우소쯔키가 이끄는 오오카미 군단이 등장! '꿈의 조각'을 빼앗으려고 한다

▲ 이 아가씨가 거짓말쟁이 아가씨

PlayStation

NEC가 가야 할 길

하색 검술소정

■ 제작사	NEC 인터채널
■ 장르	육성 시뮬레이션
■ 발매일	겨울예정
■ 발매가	6,800엔

'NEC 인터채널'이 돈이 궁할 때마다 한번씩 발매하는 미소녀 게임. 요즘 들어 뜸하나 싶더니 이번에 결국 미소녀 게임 하나를 발표하였다. 게다가 NEC답게 가격은 6,800엔. 시디 2장이라고는 하지만 여전히 비싸다는 느낌은 지울 수 없다. 어차피 사긴 사겠지만 이번에도 또 속아야하는 건가? 좋아, 속아주지. 하색 검술소정… 해석하면 여름때깔 칼질하는 반반한 여편네! 칼질하고 연애도 하고 얼싸 좋다. 미소녀 매니아는 여기 한번 와보슈.

「하색 검술소정」은 7일간 검도부 합숙훈련을 통해 자신을 단련하고, 최종적으로 검도 대회에서 우승하는 것이 목적이다. 물론, 함께 참가하는 매력적인 캐릭터들과의 이벤트도 빼놓을 순 없다. 그것을 위한 NEC이기 때문이다. 이번에는 어떤 미소녀들로 게임을 판매해먹을지, 자 한번 볼까?

역사는 7일만에 이루어진다?

▲ 7일간이라곤 해도 이 게임에서의 하루는 도키메키의 한 달과 같다

인터하이를 대비하여, 전국의 검도강호인 5개교가 모이는 7일간의 합숙강화 훈련. 주인공이 주장으로 있는 '카츠라기 관(학교 이름)'도 이 합숙에 참가하였다. 7일 후, 합숙의 최종일에는 '오교전(五校戰)'이라 불리는 연습시합이 있는데 이것이 사실 상 일본결정전이라고 할 수 있다. 지난번 아쉽게 준우승에 머문 주인공은 고교생활 최후의 여름을 우승으로 장식하려고 분투한다.

검도 바보의 육성일기!!

▲ 검도 바보와 그를 바라보는 소녀의 청춘일기가 지금 시작된다

주인공은 일생을 검도에 바쳐온 검도 바보라는 설정이며 그런 주인공을 플레이어가 직접 조작하게 된다. 기본적인 시스템은 7일 후에 있는 시합을 우승으로 이끌 시뮬레이션 파트와 자신을 지켜보는 히로인들과의 연애를 다룬 어드벤처 파트를 적절히 사용하여, 시합에서 우승도 하고, 히로인들과의 원만한 관계도 유지해야 한다. 이런걸 보고 '꿩먹고 알먹기'라고 한다.

시뮬레이션 파트

주인공을 포함한 부원들의 3가지 파라미터를 단련시킬 수 있다. 또한, 연습 중에도 수많은 연출이 준비되어 있어 자칫하면 지루해질 수 있는 시뮬레이션의 단점을 보완하고 있다.

▲ 지금은 훈련 중

어드벤처 파트

맵 화면에서 연습장소 이외의 장소를 선택하게 되면 어드벤처 파트로 들어가게 된다. 어드벤처 파트에서는 미소녀 캐릭터와의 회화나 특정 장소에서의 수행 등을 할 수가 있다.

▲ 어드벤처 파트에서도 다양한 이벤트가 준비되어 있다

하야세 나츠미

7일간이라곤 해도 이 게임에서의 주인공을 남몰래 좋아하는 나츠미는 몸이 약해, 매니저로서 합숙에 참가하고 있다.

▲ 실제로 검도부에 이런 매니저는 없다

카미가키 아오이

주인공의 소꿉친구, 여자검도부 주장으로 주인공의 첫사랑. 지금도 주인공에게는 좋은 감정을 가지고 있는 것 같다

▲ 갑자기 검도가 좋아지기 시작하고 있다

하루히부 마이

자신의 오빠에게 계속 승리하는 주인공을 습격(?)해 온다. 즉 세간에서 브라더 컴플렉스라 불리는 캐릭터. 상당한 수다쟁이며 솔직하고 자상하다.

▲ 여지없이 등장하는 로리 캐릭터

치도 사기리

검도 명문고의 주장. 여자이면서도 주장을 맡을 정도의 실력파로 자신에게나 타인에게나 언제나 엄격하다. 소꿉친구인 나츠미 이외에는 웃는 얼굴을 보여주지 않는다.

▲ 알겠냐?

후지무라 시쿄

합숙소에 있는 신사에 전해지는 '후지무라 류 소태도'의 사용자. 오교전과는 관계 없지만 지원고교의 추천으로 연습시합에 참가하게 된다.

▲ 검은 곧 흉기, 하지만 때에 따라선 도구가 될 수도 있다(뭔 소리?)

에토왈 브란세

프랑스에서 유학 온 나이스 바디의 아가씨. 잘못된 일본 상식을 가지고 있어, 언제나 주인공을 사무라이라 부르며 호감을 나타낸다.

▲ 그녀에게 있어 여기는 즐거운 곳 일뿐

스퀘어, 톤독 올렸다!!

초코보 컬렉션

■ 제작사	스퀘어
■ 장르	ETC
■ 발매일	12월 예정
■ 발매가	7,800엔

지난 11월호에「초코보 스탈리온」으로 우리에게 충격을 주었던 스퀘어. 그들의 욕망은 거기서 끝나지 않았다. 알고 있을지 모르겠지만 사실 올해는 초코보의 나이가 만10세가 되는 해. 그것을 기념한다는 명목 하에 이번에는 초코보 종합 선물세트를 내놓았다! 무슨 소린고 하니 3가지 초코보 게임을 합쳐서 발매한다는 것이다(상품이라고 보는 것이 맞을 듯). '초코보 조아조아'에겐 환희를. '초코보 시러시러'에게는 짜증을. '초코보 몰라몰라'에게는… 흠… 알 바 아님.

초코보가 처음 세상에 모습을 보인 것은 1988년 12월「파이널 판타지 2」. 이후 파이널 판타지 시리즈에서 단순축생, 간편창고, 수송기기, 도박수단으로 이용되다 수많은 추종자로 인해 마스코트화 된 캐릭터이다. 그리고 PS「초코보의 이상한 던전」에서 주연급으로 등록되는 쾌거도 안았다. 이번「초코보 컬렉션」에는 예전에 발매되었던「초코보 레이싱」을 비롯하여 컬렉션과 동시 발매될「초코보 스탈리온」, 그리고 초코보 만 10세 기념으로 제작한「다이스 디 초코보」가 1세트로 들어있다. 여기서는 우선 새로운 게임 다이스 디 초코보에 대해 중점적으로 알아본다.

다이스 디 초코보는 보드 게임!!

초코보 컬렉션은 어떤 상황에도 대처할 수 있는 게임이다. 혼자서는 스탈리온, 친구와 둘이서는 레이싱, 둘 이상의 친구가 집으로 쳐들어온다면 바로 다이스 디 초코보를 플레이하라. 이 게임은 남녀노소 불문하고 간편하게 즐길 수 있는 보드 게임으로(멀티탭도 지원된다) 제작되었다.

◀ 이것을 써먹을 수가 있다. 멀티탭을 썩히고 있던 유저들이여, 환호하라!

어떤 식의 진행이 될 것인가?

환상세계에서 길을 잃은 초코보가 곳곳에서 기다리고 있는 적들과 대전하면서 원래세계로 되돌아가기 위해 모험을 해나간다는 내용을 갖고있다. 플레이어는 주사위(다이스)를 던져 칸을 진행하며 점차적으로 크리스탈 포인트(돈의 개념)를 모아간다. 그리고 가장 빨리 목표 금액을 모은 플레이어가 승리. 이 세상에서 가장 단순한 룰을 자랑하지만 알기 쉬운 룰인 만큼 몰입도는 상당할 듯. 우정파괴 요소의 유무가 궁금해진다.

▲ 무대는 환상세계. 제대로 되어먹은 세계는 아닐 것이다

▼ 전체적인 대전 맵의 모습. 다른 것도 있겠지?

▲ 전체적인 대전 맵의 모습. 다른 것도 있겠지?

◀ 메뉴에서 확인 가능한 커맨드는 주사위, 마석, 상태, 맵, 설정, 세이브 등 총 6가지

◀ 갖가지 적들이 등장하여 방해공작을 펼친다

▶ 게임상의 동료들의 협력을 받아가며 우승을 노리는 것이다

이미 알려져 있는 2가지

초코보 레이싱

▲ 역시 간편한 조작이 최대의 장점

초코보 레이싱은 3월 18일 발매되어 큰 인기를 모은 게임. 「마리오 카트」의 형식을 빌린 레이싱 게임으로 캐릭터 키우는 재미, 클라우드와 스콜, 원조 초코보 등등 숨겨진 캐릭터가 상당히 많은 게임이었다.

초코보 스탈리온

▲ 국내에서도 성공할 수 있을까? 과연…

유명 경마게임「더비 스탈리온」의 '소노베 히로유키'를 영입하여 제작중인 시뮬레이션 게임으로 컬렉션과 동시 발매. 초코보를 잘 교배해서 최고의 경주용 초코보 종(種)을 탄생시킨 후 초코보 경주에서 우승을 노린다. 전체적으로 풍겨오는 귀여운 분위기가 특징. 하긴 초코보 나오는 게 다 그렇지….

▲ 컬렉션에 포함되지 못한 비운의 게임, 초코보의 이상한 던전

PlayStation

아크 더 래드 3은 이미 나왔을 겁니다

아크 더 래드 3

■ 제작사	SCEI
■ 장르	RPG
■ 발매일	10월 28일 예정
■ 발매가	6,800엔

여러 가지 독특한 시스템과 탄탄한 시나리오로 많은 인기를 끌었던 아크 더 래드의 3번째 작품. 이번에는 어떤 그래픽과 시나리오, 그리고 독특한 시스템을 보여줄지 궁금한데, 어쩌면 전혀 궁금하지 않은 사람이 있을 수도 있다. 왜냐하며 이미 구입하여 즐기고 있는 사람들이 있을 지도 모르니까. 그대의 선택은?

지난 호에 공개되었던 여성 '샤론'. 그녀는 주인공인 아레크와 포레스타몰에서 만나게되며 현재 '아카데미(스타의 그것이 아냐!)' 에 소속되어 있다. 과연 이 조직은 어떤 조직일까? 이번 호에서 그 궁금증을 풀어 주겠다. 덤으로 각종 협회에 대해서도 소개한다.

아카데미란 과연?

이 게임의 세계에서는 대재해에 의해 상처입은 세계를 살리기 위해 활동하고 있는 조직이 몇 개 있다. 그것이 아레크가 소속된 길드, 아이템

▲ 아카데미의 과학력을 보여주는 비공정

▲ 아카데미의 간부들

협회 등의 각종 협회, 그리고 아카데미 인 것이다. 아카데미는 '교수'라 불리는 총재의 생각에 찬동한 집단으로 과학의 힘으로 세계를 부흥시키는 것을 목적으로 하고 있다. 하지만 그런 의지 외에도 아카데미에는 수상한 점이 많아 주인공 아레크와 충돌하는 경우도 있는 것 같다.

아카데미의 구성

• 아카데미 총재(교수)

아카데미 조직의 정점, 교수가 아카데미의 모든 것을 움직인다. 교수는 모든 과학, 의학에 정통해 있는 우수한 학자. 아카데미가 추진하는 '초 에네르기 계획'도 그가 만들어낸 이론 아래 수행되어온 것이다. 항상 자신감에 차 있는 야심가이다.

• 초 에네르기 계획 추진본부 (부장 : 샤론)

초 에네르기 계획에 관한 조사 등을 반복하고 계획을 실제로 추진하는 본부. 각 에리어에 지부를 가지고 있어 여러 가지 조사를 하고 있다. 부장인 샤론은 간부 중에서 재색을 겸비한 홍일점으로 아레크에게 호의적이다.

• 연구본부(부장 : 세빌)

초 에네르기 계획을 중심으로 한 각종 응용연구를 행하는 기관. 신종의 총이나 특수장비도 아마 이곳에서 만들어지는 것 같다. 부장인 세빌은 천재적 과학자로 이론의 실현을 이끌기 위해 냉혹한 행동도 서슴지 않는다.

• 전투 경비부대(대장 : 갈드)

아카데미의 경비나 전투를 취급하는 전투부대. 정규멤버와는 달리 주로 용병으로 구성되어있다. 용병들의 대장인 갈드는 신의가 깊고 정직한 성격으로 부대를 잘 통솔하고 있으며 실력있는 검사이기도 하다. 주로 교수의 호위를 담당하고 있다.

여러 가지 협회

▲ 이곳은 아이템 협회

북 스라트 지방의 협회부락은 몬스터 협회나 아이템 협회 등 각종 협회가 모여있는 신기한 곳이다. 이곳 협회에서는 아이템의 합성이나 트레이딩 등 여러 가지 특수한 일들을 취급하고 있다.

• 길드

수배중인 몬스터를 조사하거나 여러 가지 일들을 맡아 해결하여 보수를 얻을 수 있는 곳. 여러 가지 정보도 얻을 수 있다.

• 웨폰 협회

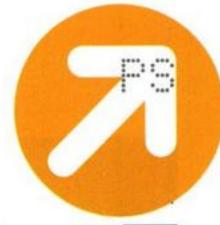
나이프나 창, 총 등의 모든 무기를 취급하는 웨폰 협회. 중요한 활동은 합성에 의해 새로운 무기를 개발하는 것이다. 예를 들면 아래와 같이 강철 창과 희고 반짝이는 원석을 합쳐 실버사릿서를 만들어 내는 것이다.

◀ 강철의 창 + 희고 반짝이는 원석 = 실버사릿서

• 몬스터 협회

포레스타몰에도 지부를 가지고 있는 몬스터 협회에서는 수집한 몬스터카드를 보관해주거나 카드 애호가들에 의해 트레이딩도 행해지고 있다.

• 아이템 협회

웨폰 협회가 무기를 합성한다면, 이곳 아이템 협회에서는 아이템을 합성하여 새로운 아이템을 만들어 낸다. 또한 정보료를 내면 아이템에 대한 정보도 얻을 수 있다.

Coming Soon!!

RPG

아란드라 2 - 마진화(魔進化)의 수수께끼

■SCEI ■11월 18일 ■5,800엔

3D 액션과 퍼즐의 절묘한 조화가 특징인 액션 RPG「아란드라」의 속편이 다음달에 발매된다. 이 게임은 경험치의 개념이 없어 그만큼 유저의 실력이 필요한데, 하지만 주인공인 플릿트는 베기, 대시, 슬라이딩 등 다채로운 테크닉을 사용할 수 있기 때문에 이를 잘 발휘하여 게임을 진행시킨다면 클리어는 문제없다! 그리고 이번의 아란드라 2에서는 자유로운 시점변화가 가능해 큰 도움이 될 듯하다.

루나틱 돈 오딧세이

■아트딩크 ■12월 2일 발매예정 ■5,800엔

자신이 원하는 대로 극중인생을 살아갈 수 있는 독특한 프리스타일로 주목을 받았…을 지도 모르는「루나틱 돈」시리즈의 후속작이 발매된다. 12월 우리 앞에 찾아올 이 게임은 플레이어의 자유도를 최대한으로 활용할 수 있는 시스템을 갖고 있다. 아무 목적도 없이 떠돌아다니는 플레이어는 모험 중에 부딪히는 여러 유형의 인물과 사건에 따라 자신만의 스토리가 형성되어 나가는 것이다. 예를 들자면 자그마한 의뢰가 발단이 되어 세계를 뒤흔들만한 커다란 사건으로 전개되어 나가는 등의 단계적 구성을 가지고 있다. 그런데 그대는 전작을 해봤는가?

엘더 게이트

■코나미 ■발매일 미정 ■가격 미정

거의 무한대의 자유도를 보일 것이라는 이 게임은 진행에 따라 시나리오가 변해가고 세계의 형태가 형성되는 '글로벌 시스템'을 채용했다. 게다가 주인공과 동료들의 직업도 원하는 대로 선택할 수 있으며 전투에서 습득할 수 있는 기술과 마법도 풍부하다. 배경인 정령세계 '엘도라'와 현실세계 '로스엘', 그리고 두개의 세계를 연결해 주는 것이 바로 '게이트'라는 장소이다. 그러나 능력을 상실한 게이트에 의해 로스엘은 소멸되어 버리고 엘도라는 부유세계인 '파라렐 월드'로 변해 버리는데, 주인공은 정령력을 모아 게이트를 회복시켜 원래의 안정된 세계로 되돌리지 않으면 안된다. 단지 '주인공'이라는 죄로….

네오류드 - 새겨진 문장

■테크노 소프트 ■11월 예정 ■5,800엔

독특한 게임시스템과 코믹한 시나리오가 매력인「네오류드」시리즈의 최신작이 드디어 등장했다. 시리즈의 세번째 작품이 되는 이 게임은 1에서 등장했던 '림파이어', 2의 '시일'과 '유그드라실'이라는 신캐릭터가 새로운 이야기를 만들어나간다. 어느 날 '육화의 미궁'에 림파이어의 대륙선이 추락하고 그후 시일이 쓰러져 있는 유그드라실을 발견하면서 스토리는 진행된다. 특징이라고 할 수 있는 리딩시스템은 더욱 진화되어 파티멤버 세명을 각각 행동시키는 것도 가능해졌다는 사실에 주목. 네오류드 특유의 귀여운 캐릭터는 건재하다

레이싱

사이드 바이 사이드 스페셜 2000

■타이토 ■11월 11일 예정 ■2,000엔

이제 레이싱 게임에서 실명 차를 등장시키는 것은 기본인 듯하다. 국내에서는 레이싱 매니아 말고는 거의 인지도가 없는「사이드 바이 사이드」가 새로운 코스를 추가해서 등장한다. 게임 모드는 아케이드의 게임성을 그대로 옮겨온 '아케이드 모드', 코스의 베스트 랩을 경쟁하는 '타임어택 모드', 자신의 경주를 메모리카드에 세이브해서 다시 볼 수 있는 '리플레이 모드' 등 세가지이다. 라이벌 카들의 방해와 자연과 싸우면서 언덕과 국도에서 경주하는 게임. 최대의 특징은…가격이 싸다는 것(별로 상관은 없지만)?

데코토라 전설 2

■스파이크 ■12월 발매예정 ■5,800엔

남자의 꿈과 로망을 담은 진정한 사나이의 인생을 느껴보라. 전설의 엽기게임 「데코토라 전설」이 더욱 파워업해서 돌아왔다. 이번에도 뽕짝 BGM은 건재하여 거물 엔카 가수를 기용했다니 분위기가 기대된다. 물론 전작에서 호평을 받았던 트럭극장과 차선변경시스템도 남아있으며 트럭을 꾸미는 파츠와 페인트도 훨씬 충실해졌으니 기뻐하도록. 게다가 중형트럭은 10종류, 새로 추가된 대형트럭은 8종류나 준비되어 있어 양적으로도 파워업. 이번에는 교통법규를 지키지 않으면 경찰차가 쫓아온다는 사실을 알아두길 바란다. 사나이라면 데코토라다!

시뮬레이션

청의 6호

■반다이 비주얼 ■2000년 봄 발매예정 ■6,800엔

풀 디지털 애니메이션으로 호평을 받았던「청의 6호」. 우리나라에서도 인기를 모았던 이 애니메이션이 반씨일족의 손에 의해 게임으로 재구성된다. 시네마틱 시뮬레이션이라고 그들이 우기는 것을 보면 역시나 동영상 부어넣기가 되지 않을지 우려 반, 기대 반인데…. 본 게임은 동료들과 대화를 해가며 사기를 올리는 어드벤처 파트와 실시간 함대전이 펼쳐지는 시뮬레이션 파트로 진행된다. 게다가 새로운 캐릭터와 메카닉도 등장한다고 하니 어찌 아니 기쁠쏘냐. 그리고 한국인 캐릭터 '운명해'의 운명은 과연…?

목장 이야기

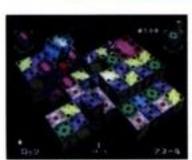
■팩 인 소프트 ■12월 16일 ■5,800엔

자신이 좋아하는 작물과 동물이 주변에서 새록새록 자라나는 푸르른 목장. 그런 목장을 만들 수 있는 리얼타임 시뮬레이션 게임「목장이야기」가 N64에 이어 PS로 등장한다. 유저가 어떤 목장을 만들어 어떤 생활을 해나갈 것인가는 모두 자유. 농지를 넓혀서 야채를 재배하거나 가축들을 늘리는 기쁨에다 결혼해서 행복한 가정을 꾸미는 것도 가능하다. 그리고 여러 가지 축제와 이벤트도 빠놓을 수 없는 즐거움이다. 마을에서는 씨앗이나 도구를 산다든지 사람들과의 대화로 친목을 다져나가기도 한다. 마을아가씨와의 러브러브한 이벤트도 있으니 한번 기대해 보슈.

메이마이 기사단

■아이디어 팩토리 ■11월 25일 발매예정 ■5,800엔

판타지의 세계에서 군단을 이끌고 세계를 상대로 패권을 쟁탈하는 본격 전략 시뮬레이션 게임. 게다가 무장으로 등장하는 여자들과의 감미로운 로맨스도 준비되어져 있는 것이 특징이다. 게임은 월 단위로 진행되고 달마다 실행할 수 있는 커맨드가 준비되어 있다. 명령어를 보면 적국과 전쟁을 하는 공격이라든가, 상인과의 교역, 타국과의 동맹 등 코에이의「삼국지」시리즈와 비슷한 타입의 게임이 될 듯. 그러나 미소녀가 가득 나온다는 것에 주모옥!

기타

사이 점보

■SCEI ■12월 발매예정 ■가격미정

작년 6월에 발매된 초난해골치썩음 액션퍼즐로서 국내에서 별로 인기를 끌지 못했던 사이. 하지만 섬사람 동네에서는 100만개 이상의 경이적인 판매율을 올렸으니 속편이 안나올 리 없다. 이번 작에는 필드의 주사위가 2단 이상으로 늘어났으며 주사위 크기도 타이틀대로 더욱 커졌다. 게다가 '아코이'에게 점프와 잡아던지기 등 여러 가지 액션이 추가되어 더욱 즐거운 게임이 되었다. 배틀 모드에도 변화가 생겨 하나의 필드에서 같이 싸우는 것이 아니라 필드가 두 개로 나뉘어 즐길 수 있다. 우정파괴 가능?

스트리트 파이터 EX2 플러스

■아리카/캡콤 ■겨울 발매예정 ■가격미정

우려먹기 위해 아리카와 캡콤이 작당을 하고 만든 「스파 EX」시리즈의 최신작이 플스로 이식된다. 「스파 EX 플러스 α」의 속편이라 할 수 있는 이 게임은 가드 브레이크 시스템등 여러 시스템도 파워업되어 더욱 깊이 있는 대전을 즐길 수 있다. 슈퍼 콤보 캔슬이나 잡기 회피, 슈퍼콤보 피니쉬에서 운석이 떨어지는 연출 등도 당연히 건재. 사론, 불카노 등 신캐릭터도 그대로 등장하니 아케이드에서 즐긴 유저는 발매일을 손꼽아 기다려라. 근데… 이젠 지겹다고 말하기도 지겨워 죽을 지경이다. 캡콤과 코나미 중 진정한 승리자는?

근육번부

■코나미 ■12월 16일 발매예정 ■5,800엔

일본에서 방영되는 스포츠 버라이어티 프로그램 '근육번부 머슬랭킹'과 특집 프로그램인 '근육번부 스포츠맨 NO. 1 결정전(연예인들이 나와서 서로 게임을 하며 승부를 거루는 프로그램)'이 게임화 되었다. 역시나 여기서도 야구선수나 탤런트 등의 인기인들을 조작하여 여러 가지 경기로 대결해나가는 것이다. 아나운서의 상쾌한 실황과 박력 넘치는 카메라 워크와 '줄다리기', '공을 바운드시켜 보드 떨어뜨리기' 등 여러 가지 종목들도 그대로 재현된다. 코나미에서 만드니 문제는 없겠지만 그대는 이걸 해보고 싶은가?

Cheat Codes For User

톨네코의 대모험 2

플레이할 때마다 새로운 느낌으로 즐길 수 있는 톨네코의 대모험 2. 역시 춘 소프트는 우리를 실망시키지 않았다. 여러 가지 숨겨진 요소로 우려먹는 재미가 압권인 이 게임의 비기를 알아보자.

은행에 예금을 하면 경품을 받는다

- 5000G 행복의 씨앗
- 10000G 세계수의 잎
- 30000G 합성의 항아리
- 50000G 행복의 반지
- 100000G 백지의 두루마리 3개
- 200000G 하라헤라즈의 반지
- 400000G 곤봉+30
- 800000G 가죽방패+30
- 1500000G: 1. 분열의 항아리 2. 추출의 두루마리(すいだしの巻物) 3. 기원의 두루마리(いのりの巻物)

아이템을 늘리는 방법은?

1. 먼저 분열의 항아리, 추출의 두루마리, 백지의 두루마리를 준비한다.
2. 분열의 항아리에 늘리고 싶은 아이템을 넣는다. 분열의 항아리(6) 속에는 3가지의 아이템을 넣을 수 있는데(속에서 분열되기 때문에) 백지의 두루마리를 꼭 넣도록 한다.
3. 그 다음, 추출의 두루마리를 읽으면 항아리를 부수지 않고도 속에 있는 백지의 두루마리 2개와 4개의 아이템을 추출할 수 있다.
4. 백지의 두루마리에 추출의 두루마리라고 쓰고 위의 행동을 반복한다. 단, 탈출로는 확보해 두는 것이 좋을 것이다.

비트매니아 어펜드 4th믹스

'어나더' 로 플레이해 본다면

귀찮아서 셀렉트 버튼조차 눌러보지 않은 그대에게 한 말씀. 여러 곡들 중에서는 노트배열이 좀더 난해해지는 '어나더' 가 대응되는 7곡이 있다. 곡을 선택할 때 셀렉트를 눌러보신다면 우려먹기가 가능해진다.

엑스퍼트 모드에서 숨겨진 코스가 있었다

- *1번째 방법* 컨티뉴 횟수에 상관없이 하드 모드로 1회 클리어하면 스페셜 코스, 5회 리어시는 어나더 코스, 10회 올리블 코스, 20회 보너스 코스가 출현한다.
- *2번째 방법* 엑스퍼트 모드에서 어떤 코스라도 상관없으니 클리어한다. 클리어할 때마다 스페셜, 어나더, 올리블, 보너스 코스의 순서대로 출현한다.

하드 모드의 숨겨진 3곡을 찾는 방법

하드 모드에서 컨티뉴를 이용하여 5회 클리어하거나 하드 모드에서 컨티뉴를 하지 않고 1회 클리어. 또는 엑스퍼트 모드의 아무 코스나 클리어.

하드 모드의 보너스트랙 8곡을 잡아라

하드 모드 50회 플레이. 그게 싫다면 엑스퍼트 모드에 보너스 코스를 출현시키면 OK

DDR 2nd ReMIX

숨겨진 곡을 찾아서··

- Keep On Movin' 하드 모드에서 5회 클리어.
- 20, November 노멀을 1번이라도 플레이.
- think ya better D 50곡 이상 클리어.
- TRIP MACHINE 100곡 이상 클리어하거나 파이널 스테이지 직전에 랭크 S를 취득.
- LOVE THIS FEELIN' 200곡 이상 클리어하거나 코나미 오리지널 150곡 클리어.

슈퍼 모드

- 타이틀 화면에서 ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, → 를 입력하면 댄서들의 모션이 줄어드는 대신 로딩시간이 짧아지는 슈퍼모드를 플레이 할 수 있다.

제우스 2

숨겨진 OKE 출현 방법

VS 모드로 들어가 기체평가에서 S 랭크를 받으면 전작에 등장했던 '월영' 을 얻을수 있다.

팝픈뮤직 2

코나미 음악게임에는 반드시 있는 숨겨진 모드

모든 곡을 1번씩 플레이하면 '오리지널' 내에 마라톤 모드와 서바이벌 모드가 출현한다.

숨겨진 곡의 출현조건 공개

- 스테이지 1 출현 곡
  - ∴ 큐트 비기너 모드를 클리어.
  - ∴ 아키바 마라톤 모드에서 비기너 마라톤을 클리어.
- 스테이지 2 출현 곡
  - ∴ 뉴 포크 신 캐릭터를 선택해서 스테이지 1의 '뉴 웨이브' 를 클리어.
  - ∴ 라이브 마라톤 모드에서 하프 마라톤을 클리어.
- 스테이지 3 출현 곡
  - ∴ 섹시 걸 스테이지 1의 '어번 팝', 스테이지 2의 '유로 퀸' 이나 '디스코 퀸' 클리어.
  - ∴ J 젤라지 팝 레이브 걸을 선택해서 스테이지 1, 2에서 그레이트 85%이상으로 클리어, 단, 스테이지 2의 곡은 '레이브' 로.
  - ∴ 아방가르트 마라톤 모드에서 풀 마라톤을 클리어.
  - ∴ 라운지 그레이트가 스테이지 1에서 80%이상, 스테이지 2에서는 95%이상으로 클리어. 단, 스테이지 1의 곡은 '네오 아코' 로. 덤으로 어려워하는 그대를 위해 타이틀 화면에서 L1, ↑, L1, ↑, L1, ↑, L1, △를 순서대로 입력해도 출현한다는 사실도 알려 주겠다..
  - ∴ J R&B 스테이지 1이나 스테이지 2에서 그레이트, 노말, 배드의 판정 중 1항목이 555, 777, 333이 될 때. 역시 어려워할 그대를 위해 타이틀 화면에서 R1, △, △, ←, R2, △, ↑, L2를 입력 후 L1을 누르면서 스타트해도 출현한다는 사실.

팝픈 마스터라면 하이퍼 버전!!!

곡에 따라서는 상급자용으로 어레인지 되어있다. 하지만 그냥은 안 된다. 우선 '라이브', '아키바', '아방가르트' 를 제외한 나머지 곡들을 모두 클리어 해야한다. 그 후 대응되는 곡을 선택할 때 셀렉트 버튼을 누르면 하이퍼 버전으로 선택 가능하다.

∴ 하이퍼 버전 대응 곡 : 섹시 걸, 아방 팝, 클래식 1, 클래식 2, 젤리지 팝, 큐트, 아방가르트, 테크노'80, 아프리카.

모두의 골프 2

안내원인 마야로 플레이할 수 있지롱

1. '마야' 를 선택하려면 우선 '쿠미' 의 4P컬러를 선택할 수 있는 상태여야 한다. 먼저 VS모드에서 모든 캐릭터를 클리어하면 가짜 쿠미가 나타나는데 이 녀석을 쓰러트리면 4P컬러(흰색)를 얻을 수 있다.
2. 스트로크 모드나 매치 모드의 캐릭터 선택화면에서 쿠미에게 커서를 맞춘 후 셀렉트버튼을 눌러 4P 컬러를 선택한다.
3. 그대로 △를 누르면서 캐릭터를 결정하면 쿠미가 마야로 변한다. 능력치는 똑같지만 마야의 팬(이…있을까?)이나 포니테일을 좋아하는 사람에게는 희소식.

불타올라라 슈퍼 스핀!!!!

방향키 위를 눌러 파워를 결정한 후 곧바로 아래를 입력해서 샷을 날리면 볼이 빛나면서 슈퍼 스핀이 걸린다. 이를 역이용하여 상하를 반대로 입력하면 슈퍼 톱 스핀도 가능하다.

자리 한번 옮겨보자

전작에서도 있었고 N64용 마리오 골프에도 있는 비기. 방법은 초 단순. □나 △를 누른 채로 캐릭터를 선택하면 그들은 왼손잡이로 바뀐다. 스위치 골퍼?

스트로크 모드와 매치 모드에서도 갤러리가 출현

DDR을 할 때도 갤러리가 없으면 재미가 없다. 모두의 골프도 마찬가지(…나?)!!! 코스선택 후에 □버튼을 누른 채로 코스에 나가는 결정을 하면 갤러리가 출현한다.

와일드 암즈 2

아이템을 늘리자

우선 '폼' 커맨드를 선택해서 아슈레를 전방 1번째나 2번째로 이동시킨다. 이때 중요한 점은 장비 커맨드로 '스테어 로우' 의 미디엄을 장비해야 하는 것이다. 그리고 전투에 돌입해서 아슈레의 포스 어빌리티인 '액셀러레이터' 를 선택한 후, 커스텀 커맨드인 '슈트 아이템' 으로 사용아이템과 목표를 결정. 여기까지 조작하고 다시 캔슬시키면 슈트 아이템이 늘어나 있는 것을 볼 수 있다.

액션 리플레이 코드

죠죠의 기묘한 모험

●기동 코드
DO035996 1040
80035996 1000

●입력키 코드
D006DCEA XXXX

●에너지 무한
(1P)300CDEBA 0090
(2P)300CE24A 0090

●스탠드 무한
(1P)300CD3D2 0050
(2P)300CD762 0050

●모든 책 & 갤러리
80067560 FFFF
80067562 FFFF
80067564 FFFF
80067566 FFFF
80067568 FFFF
8006756A FFFF

●기술 캔슬(마라이어 외)
(1P)D00AD0A8 016A
800CD3A6 0001
D00AD0A8 016A
800CDE8E 0000
(2P)D00AD0A8 016A
800CD736 0001
D00AD0A8 016A
800CE21E 0000

●맞는 판정 없어짐
(1P)D00AD0A8 016A
300CD36F 0030
D00AD0A8 016A
300CDFAC 0030
D00AD0A8 016A
800CDE56 3000
(2P)D00AD0A8 016A
300CD6FF 0030
D00AD0A8 016A
300CE33C 0030
D00AD0A8 016A
800CE1E6 3000

●2P 체력 0
D00AD0A8 016A
800CE24A 0000

●오마케 전부
80067560 FFFF
80067562 FFFF
80067564 FFFF
80067566 FFFF
80067568 FFFF
8006756A FFFF

위닝 일레븐 4

●기동코드
D0103OCA 1040
80103OCA 1000

●입력 키 코드
(1P) D00753CC XXXX
(2P) D00753D4 XXXX

●게임 스피드 업
8007B442 0180

●숨겨진 팀 전부
80072FD6 FFFF
80072FD8 FFFF

●갤러리 전부
80072FD4 FFFF

●마스터리그의 포인트 99
300FA1ED 0063

●득점 조정
(1P) 30075293 00XX
(2P) 30075294 00XX
XX = 00 ~ 63

나의 요리

●돈 최대
8006EA30 967F

●SP 최대
8006EA18 03E7
8006EA1C 03E7
8006EA20 03E7

●HP 최대
8006EA24 0384
8006EA28 0384
8006EA2C 0384

●모든 아이템(시에라 전용)
B0110001 00000000
3006EA96 0063
B0190001 00000001
3006EA79 0000

철권 3

●1P 샤오 유 교복 스커트 없음
D00AAE80 0002
800AAE80 0000
D00AAED0 0002
800AAED0 0000
D00AAEA8 0002
800AAEA8 0000

●2P 샤오 유 교복 스커트 없음
D00AC70C 0002
800AC70C 0000
D00AC734 0002
800AC734 0000
D00AC75C 0002
800AC75C 0000

●머리 확대 (기술 쓰지 않을 때)
8009F8FC 7000
8009F8FE 7000
8009F906 7000

●종이 모드
D003CA38 0002
8003CA3A 1400
D003CA38 0002
8003CA42 1400

톨네코의 대모험 2

●레벨 최대 (적을 물리친 후)
D0033CE2 0230
80033CE2 3002

●힘 무한
D0030D9E 2462
80030D9C 1021
d0030D9E 2462
80030D9E 0060

●물건구입시 돈 증가 (던전 내 가게)
D005F9EC 1023
8005F9EC 1021

●레벨업시 돈 증가 (마법상점)
D0056280 1023
80056280 1021

●합성시 돈 증가(합성가게)
D0054578 1023
80054578 1021

●지팡이 무한
D00624EA 1040
800624EA 1000

●화살 무한
D00613AE 2463
800613AE 2460

●가시 소지물품 최대
80089376 0000

●워프 가능(R2를 누르면서 행동)
8002D824 001E
8002D880 002E
D0108D18 0002
8002D824 0001
D0108D18 0002
8002D880 0001

●아이템 자동식별
8006035E 1000
8006045A 1000
80060C6E 1000

●화살의 일격 100%
80032260 0001

●함정 탐지
8003BDA6 1000

●적, 아이템위치 표시
8004850A 2402

●모든 아이템소지(창고)
800FCCC4 00FA
80022BA0 1E00
80007800 0006
80007802 A090
80007804 0063
80007806 2402
80007808 0004
8000780A A082
8000780C 00C8
8000780E 2402
80007810 0008
80007812 03E0
80007814 0003
80007816 A082

●배지 리스트 전부
8005956C 0002
8005956E 9043
80059572 3463
80059574 0002
80059576 A043

●만복도 항상최대
8002D7AA 0000
8002D7AC 0058

●기술 리스트 전부 (만복도 최대와 병행)
80059910 0001
80059912 2403
80059916 A043

●마법 리스트 전부
80059CA8 0001
80059CAA 2403
80059CAE A043

●던전 내에서 모든 특기 항상발동
8008438C FFFF
8008438E 2408
80084392 AC48
80084394 6E5C
80084396 AC48

●항상 대장간 이용가능
80053D22 1000
80053E92 0000
80053EB2 0000

●힘 최대
80095D34 0063
80095D36 2403
80095D42 A483
80095D44 0078
80095D46 A483

●적 공격력 절반
80032764 9900

●적 공격력 1
80032766 0000

●적 방어력 0
8003473E 0000

●습득 경험치 2배
80033CCC 1840
80033CCE 0003

●습득 소지금 2배
8003635C 0011
800363A4 1040
800363A6 0002

●최대HP 증가량 2배
8003B708 1040
8003B70A 0002
8003B732 0000

바이오 하자드 3

●무적 및 에필로그 전부, 무한 탄알, 모든 무기, 코스튬 5벌
800CC338 00C8
300D15E6 00FF
800D15DA FFE0

●캐릭터 크기 변경
8009906C XXXX
XXXX=0500 (커짐)
0200 (작아짐)

●롤링썬더 사용가능 (L2버튼을 누른다)
D00C8ED8 0001
800CC270 0601

PLAYSTATION ACTION REPLAY CODE

사이킥 포스 2

●입력키 코드
(1P)D006DFEC XXXX
(2P)D006DFEE XXXX

●모든 캐릭터 사용가능
3007A15E 003F

●TIME 고정
800D0E0A 0000

●남은 TIME 고정
800D0DF2 0710

●아케이드 & 스토리 모드 최종화
D007A0F2 0000
8007A0F2 0007

●체력 최대
(1P) 800D2038 03E8
(2P) 800D204A 03E8

●초능력 게이지 200으로
(1P)800D203A 07D0
(2P)800D204C 07D0

●파워 게이지
(1P)800D203C 07D0
(2P)800D204E 07D0

●2P 체력 0
800D204A 0000

●결계사이즈
(1P)800D12A2 XXXX
(2P)800D12EA XXXX
XXXX=0E24 : 보통
0654 : 서든데스 때 크기
0B04 : 서든데스 후 크기

●장착 시간 설정
(1P)800D2044 XXXX
(2P)800D2056 XXXX

●캐릭터 색 고정
(1P)30079C62 000Y
(2P)30079C88 000Y
Y= 1 (1P색)~ 4 (4P색), 5(투명)

●오토가드 횟수 설정
(1P)300D2049 00XX
(2P)300D2058 00XX

●모든 엘리
8007A160 FFFF
이하 +2H씩
8007A16E FFFF

●모든 엘리(사이에라 전용)
80080002 00000000
8007A160 FFFF

●앨범 전부
30079A0A 00FF
이하 +4H씩
30079A46 00FF

●앨범 전부(사이에라 용)
B0100004 00000000
30079A0A 00FF

●캐릭터 거대화 (웬디, 겐마, 갱신 제외)
(1P) 801EA5C8 7000
801EA5D0 7000
801EA5D8 7000
(2P) 801EAF28 7000
801EAF30 7000
801EAF38 7000

●얼굴 확대 (1P와 2P 모두 입력)
(1P) 801EA668 7000
801EA670 7000
801EA678 7000
(2P) 801EAFC8 7000
801EAFD0 7000
801EAFD8 7000

●보조 초능력의 발동 유지 (사이에라 전용)
FFFFFFFF 0001
D10D2044 0000
800D2044 0110

●SUP 무한 (사이에라 전용)
D00A2F3A 2463
800A2F38 0000

●배틀 중 취득 포인트 최대(사이에라 전용)
D009C03E 2442
800D2040 03E7

●스킬 전부(사이에라 전용)
8007A048 FFFF
이하 +2H씩
8007A0CC FFFF

●스킬전부(사이에라 전용)
B0430002 00000000
8007A048 FFFF

●BATTLE시 승리조건 (사이에라 전용)
80079A4E XXXX
(XXXX = 0001 상대를 쓰러뜨려라
0002 통상공격만 사용
0004 초능력기만 사용
0008 한정된 체력
0010 사이코 차지 불가능
0020 아무도 체력 회복 안 됨
0040 제한시간 내에 상대를 쓰러뜨려라
0080 바리어 가드 불가능
0100 서든데스
0200 체력이 조금씩 감소
0400 소비 사이코 게이지 2배
0800 상대의 체력 회복

●모든 배틀 클리어 (사이에라 전용)
B0100030 00000000
80079D66 FFFF
B0100030 00000000
90079D68 FFFFFFFF
B0100030 00000000
90079D6C FFFFFFFF
B0100030 00000000
90079D70 FFFFFFFF
B0100030 00000000
90079D74 FFFFFFFF

●레벨 최대(사이에라 전용)
B0100030 00000000
30079D48 00FF

●EXP 최대 (사이에라 전용)
B0100030 00000000
90079D4C 000F423F

●SUP 최대(사이에라 전용)
B0100030 00000000
30079D5A 0063

퀘이크 2

1P 코드

●체력 무한
800CBDA0 0064

●모든 무기
800C7F38 0FFF

●아머 무한
800C7F1E 0064

●샷건 & 슈퍼 샷건 무한
800C7F3C 0064

●머신건 & 체인건 무한
800C7F3E 0064

●그레네이드 & 그레네이드 런처 무한
800C7F40 0064

●로켓런처 무한
800C7F42 0064

●하이퍼 블래스터 & BFG 무한
800C7F44 0064

●레일건 무한
800C7F46 0064

●슈퍼점프(버튼)
D00C7DD0 8000
800CBD86 FEC7

듀프리즘

●돈 최대
8009B4F0 967F
8009B4F2 0098

●일격필살
D0058696 1C40
80058696 1C00

●HP 줄지 않음
D0058642 0071
80058642 0060

●MP 줄지 않음
D0059A76 0070
80059A76 0060

●HP, MP 최대&줄지 않음
80059068 0078
8005906A A502
80059066 A462
80059072 A502
8005907E A462
8005905A 3402
80059068 03E7

●공격받으면 즉사 (L, R버튼 누른 상태)
80058646 A602
D00A7222 000F
80058646 A600

●무한 점프
D001EC6C 0001
8001EC6C 0000
D001E54E AE11
8001E54E AE00
D001EC16 1040
8001EC16 1400

●공격력 최대 (코드사용 후 스테이터스 화면을 확인)
800663C4 03E7
800663C6 3402
800663C8 00A0
800663CA ADE2

●마법 전개
D005ABFE 1480
8005ABFE 1000

●몬스터 최대 (몬스터 한 마리 쓰러뜨림)
8005A99A 1000

●아이템 1개 얻으면 아이템 최대
8005AADE 1000

●강제변신 (SELECT+L2/R2버튼으로 사용, 사이에라 전용)
FFFFFFFF 0001
D00A7222 0101
E30A86AA 0000
110A86AA 0001
D00A7222 0102
E20A86AA 0120
200A86AA 0001

●게임 스피드 업
D0086FEC FFE9
80086FEC 0001

●어디서나 시점변경
D007287E 1040
8007287E 1400

●HP최대치 최대
8009B584 03E7

●MP최대치 최대
8009B586 03E7

●공격력 최대
8009B588 03E7

●장비 공격력 최대
8009B590 03E7

●방어력 최대
8009B58C 03E7

●장비 방어력 최대
8009B594 03E7

●몬스터 소지 갯수
8009B5D0 07E7
이하 +2H씩
8009B610 07E7
(200마리 소지는 00C8)

●아이템 최대
3009B5B8 0063
이하 +1H씩
3009B5CE 0063

질올

●돈 최대
80138F38 967F
80138F3A 0098

●경과일수
80138A04 XXXX

●아이템 전부
B0460002 00000001
80138B2C 6301
30138BB8 0046

●아이템 생성
301391A2 00XX

●약갈단 생성
3013927E 00XX

●유리스 생성
3013935A 00XX

●반 생성
30139436 00XX

●에스텔 생성
30139512 00XX

●오이때 생성
301395EE 00XX

●주인공 HP최대치 최대
801390BA FFFF

●현재 HP 최대
801390BE FFFF

●MP최대치 최대
801390C0 FFFF

●현재 MP
801390C2 FFFF

●스킬 포인트
80139018 XXXX

●STR 최대
30139004 00FF

●VIT 최대
30139005 00FF

●INT 최대
30139006 00FF

●MIN 최대
30139007 00FF

●AGL 최대
30139008 00FF

●DEX 최대
30139009 00FF

●Brave 최대
30139010 00FF

●Kind 최대
30139011 00FF

●Search 최대
30139012 00FF

●Belief 최대
30139013 00FF

●Wild 최대
30139014 00FF

●Cool 최대
30139015 00FF

●Soul 전부
8013900C FFFF
8013900E 00FF

●Spell & Skill 전부
8013901C FFFF
8013901E FFFF
80139020 FFFF
80139022 FFFF

新 플스 時代

여기는 사나이 울프 팬클럽. 갑작스레 사나이 울프 대신 그 모습을 나타낸 '紳士임당'. 그 녀석은 과연 어디서 굴러먹던 닭 뼈다귀인가?
울프 팬클럽 : 안녕하슈? 紳士임당씨. 당신의 정체를 밝히러 왔수다. 도대체 당신 뭐야? 우리의 울프님께서는 어디로 가신거냐?

紳士임당 : 음~. 모든 것은 계획대로 진행되고 있습니다. 이미 구구리와 여우적은 암살했으며 일단 사나이 울프는 아케이드로 귀양을 보냈습니다. 2차 계획이 발동되면~. 가지와 프리티 사미의 목숨도 보장할 수 없습니다. 여러분~ 게임은 계속되어야 합니다. 新 플스시대 만세. 만세. 만만세.
아불라까따부라따따뚜루겐.
~ ~ ~ ~ ~

쳇, 뭐지? 다 가버렸나? 그렇다. 때는 바야흐로 1999년 세기말, 말이 살찌는 계절!!! 이런 계절에는 날씨가 따뜻해도 옆구리는 시리고, 플스 2가 나와도 돈이 없고, 톨네코를 해도 슬라임에게 맞아죽는 그런 허무한 시기. 남자의 계절이라고 폼잡다가도 군고구마 먹다 방귀뀌면 무진장 창피한 계절이기도 하다. 이것이야말로 의미불명의 미학!! 참고로 나는 紳士임당.
내가 이제서야 비로소 등장한 이유는? 파워는… 타임릴리즈 방식이라고 우겨 주겠다. 여러분… 플스는 계속되어야 합니다. 그것도 새롭게.
야호, 신난다. 아불라까따부라따따뚜루겐.

울프 아저씨! ('아저씨' 취소)
축하해줘요. 10월 14일 제 생일을… 맘 같아선 지금 당장 울프님과 추탕에 탁주 한 잔이라도 하고 싶지만 15세 소년. 절제(!)해요. PS CD 중 저와 생일이 같은 CD가 많더군요. 모두 잘되길 기원하며 대표로 「듀프리즘」을 사기로 결심했습니다. 11일과 12일 시험, 15일 소풍, 16일 C.A에 낀 14일. 생일 PARTY는 16일. 친한 친구들과 간단히 조촐한(?) PARTY를 계획중이랍니다. 히히. 아! PS2. 기대되는데요. 2000년 3월… 혹시 H.O.T가사처럼 2000년 6월 28일로 연기될 수도(?)…. 사실 내일까지 시험인데 머리도 식힐 겸 PS하다가 생각나서 PEN든 거예요. 그럼 울프님도 하는 일 다 잘 되시고 환절기 건강. 감기조심.

PS 오래하다 눈 버리지 마시고 안녕히 계세요.

목포에서 로운이가

새로운 담당자 紳士임당이오. 세상에 이로운 일을 많이 하라고 부모님께서 지어주신 이름인가? 역시 부모님의 은혜는 하늘같아서 우러러볼수록 높아만 지지. 아아아. 고마워라. 스승의 사랑. 아아아. 보답하리. 울프 아저씨 은혜! 왜? 생일을 축하해주는 담당자가 나라서 기분 나빠? 위에서 말했듯이 이제 울프군은 다시는 돌아오지 못할 아케이드로 추방되었소이다. 왜냐하면 그는 모반을 일으켰기 때문인데 그때의 상황을 한번 재현해 보도록 하지. 게임파워 편집부. 당시 시각 12:00. 언제나 반복되는 진지한 토론이 있지. "'진국(식당이름)'이다. 가자!"그러면 뒤에서 아니꼽다는 표정을 지으며 사나이 울프는 답하곤 하지. "싫어. '참맛(역시 식당이름)'갈거야." 오옷. 이것은… 모반이다! 음모다! 그래서 '뜨거운맛'을 보여주기 위해 추방시켰소. 보복을 준비하려고? 사나이 울프 팬클럽 따위는 防毒의 손톱에 낀 고춧가루보다도 무섭지 않아. 본인의 사돈의 팔촌의 조카의 숙부의 장인이 경찰청 소속일지도 몰라. 나는 안전해.

15세 소년 이로운君. 추탕(본인에게 추어탕을 얘기하고 싶었던 것인가?) 권유는 사나이 울프에게 그대로 전해 드리지. 하지만 탁주를 마시기엔 아직 귀하는 좀 이르니 몇 년 후에 다시 연락을 주시길 간절히 원하는 바입니다. 하지만… 요즘은 세기말이라 나이 어린 동자들도 주도를 알고 있으니…; 술은 아버마마 급의 어른들에게 배워야하는 법(…이라고 해도 법률에는 없어요. 아마도). 혼자서 잘못 배우면 술버릇이 고약해집니다. 지각을 몰살당하신 분들이 술 잡수시고 전봇대에게 덕담을 건네는 모습이 보기에 좋던가요? 그러니 조촐한 파티는 말 그대로 조용히, 촐랑대지 말고 즐기길 바랍니다. 그리고 PS2가 기대가 된다고 했죠? 예. 저도 기대가 됩니다. 소니에서도 나의 주머니에서 돈이 나오길 기대하고 있겠죠. 서로 기대를 하니 좋은 현상이다마는 왜 이렇게 PS2에 정이 들지 않지. 쳇. 취향이 클래식 풍으로 가는 것인가? 마지막으로 한마디 더. 사나이 울프는 H.O.T를 별로 좋아하지 않아요. 그는"사나이라면 조용필"이라고 외치고 다니는 늑대랍니다. 웃. 어디서 늑대 소리가…; 난 정정당당하게 도망가겠소.

안녕하세요. 사나이 울프 형. 저는 며칠 전 굉장한 걸 봤죠. 밤 12시쯤 바이오 3를 하다 잠이 와 플스를 끄고 TV를 보았는데 MFTV인가 일본 음악 방송에서 이찌. 니. 산 하며 PLAYSTATION 그리고 5년 후 라고 하며 PS2의 발표회를 보여주더군요. 그 무수하던 소문이 책도 아닌 TV에서 직접 보다니 순간 저의 몸에 소름이 쫙~끼치는 게 잠을 잊은 채 일본 방송을 계속 보았죠. 내용은 결전의 전투장면, TTT 오프닝, 그랜트리스모 2000 레이싱 모습, 디바이서 플레이화면, 다크 클라우드 개발화면 등 정말 판타스틱 그 자체더군요. 11월 POWER가 나오기 전이어서 인지 더 들뜨고요. 행복하기까지 하군요. 그 맘 가시기 전 편지를 올립니다. 사나이 울프님도 한 말씀 부탁드리며 이만 줄일께요.

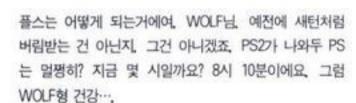
오호라. 좋은 걸 보셨군. 그런데 '디바이서'라는 게임은 금시초문인데 호옥시 스퀘어의 액션게임 디바운서를 얘기하는 것 아니오? 아니면… 쳇. 나한테 뭘 어쩌라는 거지? 무엇을 원하는 거요? 알았소. 울프에게 한 말씀을 부탁드리지.

사나이 울프 : ……;

위의 글은 절대 픽션이나 지어낸 글이 아닙니다. 그리고 바하 3와 사일런트 힐, 각명관 진장에는 그로테스크한 폭력 신에 대한 경고문이 있습니다.

오래 고민 끝에 전국적인 망신을 당할 각오를 하고 이 글을 씁니다. 때는 97년 설 전날, 저희 가족은 시골에 가기 위해 길을 나섰습니다. 저는 지난 추석, 차가 막혔던 것도 기억나고 KOF 96을 완벽 마스터하기 위해 게임파워(당시는 챔프)96년 10월호를 챙겨서 차에 올라탔습니다. 근데 가다가 X이 마려워서 어떤 휴게소에 차를 세우고 전 급히 게임파워를 들고 화장실로 달려가 게임파워를 보며 여유 있게 X를 누었습니다. 잠시 후 보니 휴지가 없는 것이었습니다. 큰일났다 싶은 저는 방법을 모색했습니다. 저희 가족은 휴게소에서 뭘 먹고 있고 눈에 띄인 것은 바로 게임파워. 전 바로 실행에 옮겼습니다. SS공략(당시 전 SFC 유저)을 소리가 안 나도록 지지직 째서 조심조심 꾸겼습니다. 그리고 나서 슬며시 닦고 내 X과 함께 내려보냈습니다. 그러고 나서 재빨리 휴지를 갖고 다시 화장실로 와서 완벽하게 닦았습니다. 그리고 전 아무 일도 없었다는 듯 지금까지 잘 생활하고 있습니다. 참 마지막으로 한마디 게임파워 7주년을 진심으로 축하드립니다.

멋지다. 양형모. 그대는 하늘이 무너져도 솟아날 구멍이 있다는 것을 잘 알고있군. 대단해. 그러고 보니 게임 중에는 '쿠소게'라고 불리는 것이 있지. X같은 게임이라는 뜻이죠. 그렇다면 그대의 편지는 '쿠소편지'. 전국적인 망신을 각오한다고 그랬소? 본지는 외국에도 독자가 있소. 아예 국제적으로 망신살을 뻗치게 해 주겠소. 그리고 10분만 앉아서서 기다리면 마를 것을 '게임파워당시는챔프SS공략'을 찢다니 이런…. 하지만 용기가 정말 가상하구려. 앞으로 어떻게 얼굴을 들고 다니려고 그러시나. 쯧쯧쯧. 그럼. 여기에 편지를 보낸 이후로도 계속해서 아무 일도 없었다는 듯 생활을 해 나가세요. 건투를 빕니다. 그리고 식사를 하시며 파워를 탐독하시는 분들에게는 사죄의 말을 전합니다. 미안해요. 저는 예전 닥터 슬럼프를 즐겨봐서 아무렇지도…. 여러분들은?

플스는 어떻게 되는거에여. WOLF님. 예전에 새턴처럼 버림받는 건 아닌지. 그건 아니겠죠. PS2가 나와두 PS는 멀쩡히? 지금 몇 시일까요? 8시 10분이에요. 그럼 WOLF형 건강….

축하드립니다. 김희창군. 세상에서 가장 단순하고 짧으면서도 의문의 내용이 함축되어 있는 사연이라 정말 감동적입니다. 플스는 게임기종 사상 가장 많은 유저들에게 버림받을 겁니다. 아마 PS2가 나오고 가격이 대중화되면 싸그리 사라질 겁니다(컬렉터에게는 해당되지 않음). 왜냐하면 예전 게임기의 경우 흘러간 명작을 즐기기 위해서 다시 게임기를 구입하는 경우가 있지만 플스2는 플스와 호환이 되잖아요. 하지만 PS2가 발매되더라도 초반에는 플스용 게임도 계속 발매될 겁니다. 초·반·에는…. 그리고 몇 시냐 하면 지금은 오후 3시 40분입니다. 쳇. 문제와 답을 한꺼번에 가르쳐 주다니 시시하기도 하지. 그럼 희창군 건강….

네가 사나이 울프를 죽였더냐?

안녕허시오에으요(휴). 3개월간 PS시대에 입장하기 위해 열심히 노력하고 있는 김성훈입니다. 아가동산에는 2번 보내서 2번 모두 입장했는데요. PS시대는 저와 궁합이 맞지 않는 것 같아요. 11월 달에는 그림과 함께 보냈었는데 이름조차 나오지 않네요. 7시간 동안 그려서 보냈는데 섭섭합니다. 수원에 사는 사람들을 싫어하시는지… 이제까지 보낸 그림 다 붙여주세요. 돈은 드릴께요. 아~ 아가박님이 그립다. ♬ 울프야! 울프야! 피우지도 못한 독자들♪ 의 꿈을 깨버리게 했는가~♪ (원작 : HOT의 야이야) 전 WOLF님이 싫습니다. 꿈과 희망을 주던 아가박님이 더 좋은 것 같아요. 조용~~~~~~.
뻥! 이었어요. 푸하하. 놀라셨죠. 혹시 울고 계시거나 폭발하기 일보직전이셨다면 죄송…. 풋. 울프님의 X씹은 표정을 상상하니 웃음이 나오네요. 우울한 제 마음을 풀어보고자 울프님을 농간(?) 했네요. 아! 시원타! 이유는 제 국보 아니 세계문화유산인 PS를 팔았어요. 이제 고등학생이 되네요. 때문에 공부를 열심히 해야하기 때문이죠. 또 하나는 제 꿈을 위해서(DREAMS COME TRUE!). 아직은 미숙하지만 제 꿈이 만화가기 때문에 PS 판돈으로 마카60색을 샀어요. 그림은 켄신인데 내일이 시험이고 게다가 11시 반! 졸린 눈으로 그린지라 머리가 크~으게 그렸네요. 배경도 그렇고 죄송. 중간고사 잘 보기를 기원해 주세요. 마감이 다되어서 힘드시겠네요 이질하고 감기조심 하시고 안녕히 계세요.

PS. 플스 없어도 겜파워는 계속 볼 거예요.

인사말이 테이프 늘어나듯 잘 늘어지는군요. HOT의 노래를 그렇게 패러디하니까 울프가 뽑아주지 않는 것이외다. 그리고 울프를 놀래키기 위해 연출을 준비한 것 같은데… 미안하오. 울프는 이 편지를 보지 못했소이다. 내가 이 편지를 읽었을 때 사실 너무나 어안이 벙벙. 이… 이건 무슨 소리지? 잠시 패닉에 빠졌소이다. 그림을 보니 켄신을 암살자로 고용해서 울프를 참살했구만. 흠…. 멋져!!! 그대를 2차 계획의 끄나풀로 활용해 주지. 아가박은 물론 울프도 이젠 PS에 남아 있지 않소. 사나이 울프. 그는 PS를 떠났소. 이젠… 안녕….

어느 차가웁던 겨울날 게임실에 모여 수련하던 버파는 이젠, 기억 속에 묻혀진 추창, 수패 됐지만 우리들 맘엔 영원히. 짠 손은 영원한 앙삽이는 아니겠지요. 외문수련을 위한 기술일뿐야. 엘보스핀 잭키는 이젠 봉인으로 남기고 버파 4가 나올 때까지 기다려봐요.

아케이드로 잘 가라. 울프. 아우~우~우~울. 컥컥.

PS. 보기만 하시면 안됩니다. 읽도록 하세요.

안녕하십니까. 울프님. 지난번 파워에서 소환해주신 드캐 패드로 동생과 함께 열심히 수련을 하고 있습니다. 소환수님의 충고대로 퇴근 후 열심히 수련을 한 결과 이제 아키라의 수패고와 추창망월을 제외한 모든 기술을 쓸 수 있게 되었습니다. 매일 수련을 하는 동생녀석은 가끔 추창도 쓰더군요. 언제 한번 울프님에게 전수를 받고 싶군요. 아. 이번에 플스시대에 사연을 보낸 이유는 플스2가 나오면 가격은 얼마나 할까요? 저는 게임기를 차별하지 않고 즐기기 때문에 플스2도 발매되면 사려고 돈을 조금씩 모으고 있는 중입니다. 당분간은 버파만 가지고 살아야 할 것 같네요. 적금 붓고 남는 돈은 얼마 없지만 티끌 모아 태산이 되겠죠? 그리고 가지님에게도 안부 전해 주세요.

파워에서 아이템을 강탈해간 정재성군. 열심히 버파를 즐기고 계시는 것 같군요. 직장인 인생과 게임 인생을 동시에 누린다는 것이 역시 쉬운 일만은 아닐텐데. 이번에는 플스2로 그 마수를 뻗치려고 하는 건가요? 좋죠. 조금씩 저축해서 원하는 물건을 살 때의 그 쾌감은 역시 어디에 비할 바가 아니죠. 전례를 보면 플스2는 엄청난 고가가 될 듯 하군요. 예전 플스가 처음 나왔을 때는 국내에서 80만원 정도를 요구했으니까요. 하지만 지금은…. 아무튼 플스2도 같은 전철을 밟든지 오히려 더 비싸게 나올 것 같군요. 소니가 발표한 일본 현지가격은 39,800엔. 원가만 해도 40만원을 후딱 넘습니다. 성능으로 봐서는 그렇게 금방 가격이 떨어질 리도 없고, 아마 국내에 들어온다면 초회 가격은 100만원 전후가 되지 않을까 예상됩니다. 거기에서 조금씩조금씩 가격이 떨어져 나가겠죠. 아. 물론 국내에서 말입니다. 만일 플스2가 발매될 때 국내에서 수입원이 생긴다면 가격이 조금 싸지겠지만 가능성은 거의… 없는 얘기죠. 아·직·은. 가지님에게도 안부 전해 드렸습니다. 걱정 말고 열심히 일하세요. 그리고 울프의 지도를 받고 싶다면 아케이드 독자코너로 소원장를 보내세요. 여긴 紳士임당에게 점령당했습니다. 아뷸라까따부라따따뚜루겐.

※플스기종, 본 담당자와 별로 관계가 없는 사연이나 팬레터는 사나이 울프에게 보냈습니다. 사연이 실리지 않으신 분은 아케이드 독자코너에서 찾아보세요.

안녕하세여~울프님~. 얼마 전에 바이오 하자드 3를 샀습니다. 근데 예상했었던 것보다 기대에 못 미치더군요. 2보다 재미없었습니다. 우선 스토리가 너무 단순해진 것 같았습니다. 또, 저번보다 퍼즐류의 재미는 사라진 것 같아요. 그래도 당분간은 열심히 할 것 같습니다. 4는 어떻게 나올까 기대되는 군요. 좀 복잡한 플레이가 됐으면 좋겠네여. 울프님은 바이오 하자드 3에 6점을 주셨더군요. 제가 평을 했었더라도 그 정도? 아참! 플레이스테이션 신작라인에 바이오 하자드 건 서바이벌이란 게임이 소개되었던데 3보다 재미있었으면 하네여. 그리구 주인공이 누구일지 무지하게 궁금하네여. 아무튼 울프님 잘 지내시구여. 다음에 또 쓸게여~

PS. 바이오 하자드에 숨겨진 이벤트는 없는지 갈켜 주세용~

바하3가 재탕게임이라고 대부분의 이들이 말하고 있죠. 하지만, 이 게임의 재미는 다른 곳에서 찾을 수 있는 것 같아요. 바하2의 스토리 이후에 라쿤 시티로 모여드는 바하1의 캐릭터들의 이야기, 게다가 주인공 질의 복장도 완벽한 서비스. 조아조아. 이렇게 말은 했지만 개인적으로는 유럽으로 날아간 크리스의 뒷 이야기가 더 궁금했습니다. 5에서는 질과 크리스, 그리고 레온과 클레어가 몽땅 뭉쳐서 4인 재핑 시스템으로 나오면 재미있을 텐데. 내가 PS2에 정이 들지 않는다면서 기대하는 이유 중에 하나이죠. 그리고 바하건을 만들 때 캡콤은 조심해야 합니다. 가뜩이나 3도 재탕게임이라고 욕을 먹는 마당에(팬들은 욕하면서도 살 수 밖에 없죠) 건콘대응이라는 완벽한 상인정신까지 보여주니. 음. 아마도 바하건은 건슈팅 주제에 자신이 모든 것을 조작해야 하기에 무척 난이도가 높지 않을까 우려됩니다. 그러나 어떤 게임이 나오더라도, 바하1 때의 느낌은 어느 후속작에서도 찾아 볼 수가 없을 것 같아요. 紳士임당은 실사는 싫어하지만 영화적인 연출을 가미한 1의 오프닝은 꽤 좋았다고 생각합니다(하지만 연기자들이 뛰어다니는 것을 보면 왠지 웃음이 나오죠. 실내 촬영장, 아니면 캡콤 개발사의 뒷산에서 진지하게 연기하는 것을 생각하면, 풋. 타이틀 화면에서 크리스가 소리를 지르는 장면이 있잖아요. "으악!"이라고 소리를 지른 후 태도를 싹 바꿔서 서로 "급료는 언제 나오나?", "오늘은 내가 쏜다. 마시러 가자"라며 잡담을 나누겠죠. 아마). FF모 게임처럼 동영상 때우기만 한 것이 아니라 게임 자체의 완성도도 높았고, 특히 가장 큰 점수를 주고 싶은 것은 엔딩곡(ゆめでも おわらせない로 기억하는데…). 바하 1을 클리어한 직후 군 입대를 했는데 훈련단에서 눈만 감으면 엔딩곡의 환청으로 고생을 많이 했습니다. 아쉽게도 바하1 우려먹기 시리즈(디렉토리 컷이나 타 기종 판)에서는 엔딩 곡이 삭제되었죠. 그래서 플레이하지 않았습니다.

PS. 숨겨진 이벤트요? 저번 달 공략왕을 받으시지 않았나요?

안녕하십니까? 안 쓰려했는데 어쩔 수 없군요. 안녕하세요. 첨 뵙겠습니다. 이름 : 원권석, 중 2년생입니다. 저기 제가 파워에 사죄드릴 일이 있어서 어쩔 수 없이 편지를 씁니다. 뭐냐면요. 음~ 제가 매달 애독자 엽서를 보내는데 아주 기쁜 마음으로 보냅니다. 어느 날 저의 집 우편함의 편지를 꺼낸 순간 앞이 캄캄해 질 정도는 아니고 좀 난감했습니다. 저의 집 주소가 258-1이 아닌 258-2였습니다. 기자 분들 중 258-2인 것이 있고 258-1인 것이었을 것입니다. 알아보시고 나중의 것을 없애든지 하세요. 제가 중 2가 될 때까지도 주소를 못 외우다니 무척이나 웃기고 제가 자신에게 한심해 집니다. 울프님은 그러지 않았나요. 만나서 반가웠습니다.

사죄를 바라는 원권석 군. 무척 예의가 바른 중 2년 생이시군. 주소를 잘못 썼다고 편지까지 주다니. 하지만 사실 이것은 지독한 음모. 알 수 없는 내용의 편지를 이용해서 담당자를 혼란에 빠트린 후 사연을 싣게 하려는…. 성공한 것 같군. 축하하외다. 그런데 한가지 의문점이 있는데, 보통 한국에서는 2학년이라고 하지 않나요? 2년생이라는 말은 옆쪽 섬나라 인종들이 주로 쓰는 언어인데…. 과연 당신의 대답은? 어떤 것인가 골라 보시길.

문제 : 원권석군이 '학년'이라는 단어를 무시하고 '년생'이라는 단어를 쓴 이유에 대해 대답해주세요.

1. 무슨 소리냐? 나는 태어날 때부터 '년생'을 썼다. 좀, 따지지 좀 마라. 좀.

2. 사실 일본어 초급을 배우고 있다.

3. 사실 일본어 중급을 배우고 있다.

4. 사실 일본어 고급을 배우고 있다.

5. 나는 일본에서 살다 돌아온 재일교포이다.

6. 옆집사는 야쿠자에게 협박당해서 어쩔 수 없었다.

7. 뒷집사는 횟집 아저씨에게 개인지도를 받고있다.

8. 앞집사는 샐러리맨 도끼로 이마까라씨에게 세뇌 당했다.

9. 펜팔 중인 일본의 나가세 레이코양이 그렇게 부탁했다.

10. 손가락이 저주에 걸려 마음대로 움직인다. 나에게 사니크를!

11. 드캐를 구입했기 때문에 앞으로 新 플스時代와는 인연을 끊을 생각이다.

12. 나는 돈을 많이 벌어서 큰집을 살 것이다.

13. 죽을죄를 지었습니다.

안녕하세요? 형님. 이번 달에도 변함없이 엽서 띄웁니다. 얼마 전 인터넷과 이번 호 파워에서 PS2를 봤어요. "♥"심장이 벌렁거리고 흥분이 되었어요. 그러나 저 같은 서민이 어찌 그 비싼걸 살 수 있겠습니까? PS2가 나오더라도 당분간 건드려보지도 못하겠지만 저에겐 PS가 있었어요. 이번 호 신작소개에는 정말 초 대작들이 많더군요. 우우~ 연말 지출이 심할 것 같네요. 저 싸나이 명훈! PS2를 장만하는 그날까지 PS나 가지고 놀렵니다. PS FOREVER~!

게임시장에는 세 가지 타입의 소비자가 있죠. 새 기종은 무조건 빨리 사서 폼을 잡아야하는 "폼만난다 파"와 새것이 나오고 나면 그제서야 구 기종의 게임을 헐값에 즐기는 "시류무시 파". 그리고 새 기종의 가격이 적당하게 떨어지면 구입하는 "평범무쌍 파". 그대는 평범한 유저야. 平凡… 여기서 잠깐 샛길로 빠지기로 하겠소.

세대가 점차적으로 변할수록 젊은 세대는 평범한 걸 거부하기 위한 몸부림을 여기저기서 보이고 있소이다. 자기자신의 중요성을 잘 알고 있기 때문일 거요. 자기자신을 소중히 한다는 것은 당연한 것이지, 이기주의나 개인주의라고 몰아버릴 수는 없는 것이오.

그러나 여기서 평범함을 싫어하는 요즘 게임 유저들에게 한마디.

세간에는 누군가가 만들어낸 여러 가지 타입에 해당되는 유저가 있죠. 매니아라든가 오타쿠라든가 라이트 유저, 코어 유저, 배틀팀, 통신인, 우민, 등, 등, 등, 등. 이것을 보며 항상 느끼는 것은 점점 이 단어를 만든 사람의 뜻과는 상관없이 나쁜 쪽으로 흘러가는 듯 하오. 게임을 즐기는 유저들의 성격, 취향, 경력 등을 분류하기 위한 이것이 몇몇 유저들에 의해 마치 신분 제도처럼 취급되고, 라이트나 우민이라면 무조건 무시당하는 것 같소. 게다가 게임에 대해 조금 안다고 하면 오타쿠, 매니아라는 단어를 너무나 쉽게 쓰고 있는데 매니아나 오타쿠라는 사람들이 그렇게 세간에 자주 모습을 보일 정도로 한가하오? 누구나 처음 시작할 때는 라이트가 아니었던가? 결론은 겸손한 자세를 보이자는 얘기였소. 아니면 오타쿠, 매니아라고 자칭하지 말든지. 쳇. 紳士임당 생각이었소.

결국 편지와는 아무 상관없는 답변이 되고 말았군. 정명훈군. 미안하오. 난 울프형님이 아니라서…

이불라까따부라따따뚜루겐

75 그리고 426,040엔

[이현수 기자]

DC라는 이름의 게임기가 태어난 것은 98년 11월 27일이다. 태어난 지 1년을 맞이하는 이 젊은 게임기에 그간에 발매된 타이틀은 과연 어떤 것들이 있었을까? 지금부터 그 수를 헤아려 보자. 하드웨어 발매당일부터 99년 10월까지 발매된 게임 타이틀은 총 75개 타이틀이었다. 장르별로 살펴볼까? 우선 시뮬레이션과 어드벤처가 각각 11타이틀씩 발매되었다. RPG는 정통, A · RPG, S · RPG를 모두 합쳐도 고작 7개. 격투 게임은 7타이틀이 발매됐다. 장기나 마작 등의 테이블 게임은 총 7타이틀. 그 밖의 나머지는 액션 6, 레이싱 6, 슈팅 5, 스포츠 3, 퍼즐 3, 음악게임 2, 기타 별난 장르의 게임들이 7 타이틀 등이다. 가정용 게임기의 꽃이라 할 수 있는 RPG 게임이 많이 등장하지 못했다는 것이 아쉬움으로 남는다.

더불어 DC에서 가장 왕성한 활동을 보인 메이커를 살펴보기로 하자. 세가 최강의 서드 파티는 역시 세가. 75개 타이틀 중 19개 타이틀(CRI 것까지 합치면 21)이 세가의 손으로 만들어진 작품이었다. 2위는 총 6타이틀을 발매한 코나미. 3위는 허드슨(4)이 차지했고, 타이토, 코에이, 캡콤, 이미지니어, NEC 홈일렉트로닉스가 각각 3타이틀을 탄생시켰다.
이제까지 발매된 타이틀을 전부 구입하려면 얼마의 돈이 필요할까? 정답은 426,040엔이다. 1년간의 발자취치고는 왠지 허전한 감이 들지 않는가?

얼마 후 혹은 DC 발매 2주년 즈음에는 저 위에 있는 숫자가 어마어마하게 커졌으면 하는 바램이다. 물론 그중 많은 숫자가 게이머의 만족을 불러왔으면 하는 바램도 동시에 가지면서…

SMOKE. SORRY

센무 - 1장 요코스카 -

■ 제작사	세가
■ 장르	FREE
■ 발매일	2000년 봄
■ 발매가	6,800엔

발매를 코앞에 둔 연기. 참으로 드라마틱한 일이지만 시월의 마지막 밤을 센무와 함께 보내려던 계획은 완벽한 실패로 돌아가 버리고 말았다. 새로운 발매 예정일은 내년 봄. 그렇다면 그 푸른 빛 감도는 새 게임기가 나오는 시점인데…. 이것은 견제책? 아니면 자살행위? 그렇지 않으면 제작진이 밝혔듯 뜻하지 않은 곳에서 발생한 버그 때문? 어느 것이건 간에, 이로서 우리는 1년이나 발매를 연기하는(그러면서도 꾸준히 정보가 공개되는) 게임을 접하게 되었다.

발매가 연기되었다고 하더라도 나올 게임은 언젠가 나와주는 법이다. 당장 플레이하고 싶은 마음이야 굴뚝같겠지만, 언제나 그렇듯 칼자루는 메이커가 쥐고 있는 실정. 우리의 무능함 무력함을 슬퍼하며 최근 공개된 화면을 감상하자.

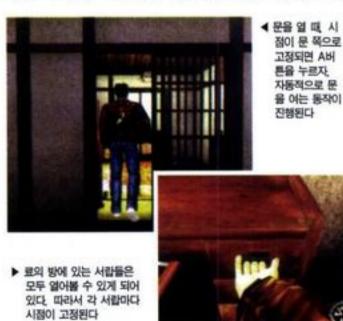
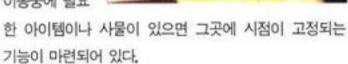
◀ 아! 시월의 마지막 날엔 뽑기 기계에서 리온을 뽑아보고 싶었는데…

시스템

룩온시스템

거의 모든 방향으로 움직이고 거의 모든 곳으로 시점을 이동시킬 수 있는 게임인 만큼 게임 진행에 실제로 사용되는 아이템을 그중에서 구별해내는 것도 쉽지만은 않은 일이다. 친절하게도 시점 이동중에 필요한 아이템이나 사물이 있으면 그곳에 시점이 고정되는 기능이 마련되어 있다.

◀ 문을 열 때, 시점이 문 쪽으로 고정되면 A버튼을 누르자. 자동적으로 문을 여는 동작이 진행된다

▶ 료의 방에 있는 서랍들은 모두 열어볼 수 있게 되어 있다. 따라서 각 서랍마다 시점이 고정된다

▶ 아이템의 경우는 룩온 상태에서 A버튼을 누르면 집어들고 조사를 하고, 한번 더 누르면…스윽 챙긴다

전투는 두 종류

예전에도 밝힌 내용이지만 전투는 QTE 시스템을 이용한 것과 '버파'의 그것을 닮은 프리배틀로 나뉜다. 어느 때 프리배틀이 일어나고 어느 때 QTE로 진행되는지는 아직 미확인이지만, 바라건데 프리배틀의 비중이 좀 더 커졌으면….

▲▶ 이것은 QTE로 발동되는 기술

◀ 이것은 프리배틀에서 사용되는 기술이다. 시점의 차이는 있지만 같은 기술이라는 것으로 알 수 있다

헬프맨! 메모맨!

자유도가 너무 높은 게임이다보니 이 상황에서 무엇을 해야 좋을지 막막해질 수도 있다. 그럴 때 사용할 수 있는 기능이 헬프 기능. 또 할 수 있는 일이 너무 많다보니 진짜로 해야할 일을 잃어버릴 수도 있다. 이럴 때 이용하는 것은 메모장이다.

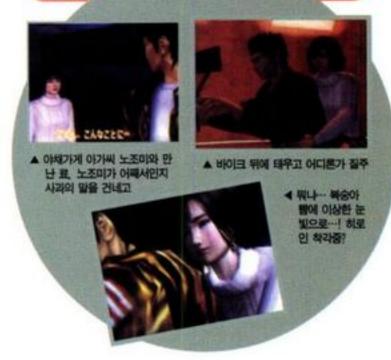
↑↗ 헬프 기능을 사용하면 기본적인 조작설명은 물론이고 현재 할 수 있는 일까지도 표시된다

→ 메모장을 보며 앞으로 할 일을 기억해 내자. 료는 부지런하기도 하지…. 언제 이 많은 메모를!

뜻밖의 스토리가 기다린다

▲ 야채가게 아가씨 노조미와 만난 료. 노조미가 어째서인지 사과의 말을 건네고

▲ 바이크 뒤에 태우고 어디론가 질주

◀ 뭐냐… 복숭아 뺨에 이상한 눈빛으로…! 히로인 착각중?

영웅은 강하다. 더불어 많다…

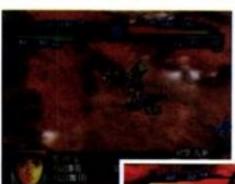
선라이즈 영웅담

■ 제작사	선라이즈 인터랙티브
■ 장르	RPG
■ 발매일	12월 2일
■ 발매가	6,800엔

몇 달 동안 영웅담의 소식을 전하지 않은 탓에 손가락이 근질근질, 뒷머리가 쭈뼛쭈뼛. 여하튼 좋지 않은 상태였다. 그간에도 꾸준히 등장 로봇이 증가하고 있었지만 몰아서 한방에 먹는 즐거움을 느껴보기 위해 참고 기다려 온 것이다(죄송). 기존에 발표된 애니메이션에서는 더욱 다양한 로봇이 추가 공개되었고, 당연하게도 등장할 거라고 여겨지던 '그 로봇'들도 얼굴을 드러냈다. 그 로봇들이 바로 아래 쪽에 우두커니 서있는 것들이다.

12월 3일은 많은 작품들의 표적이 되는 날이다. 모두가 PS의 생일로만 기억하고 있는 날을 자신의 날로 만들기 위해서일까? 어쨌든 올해의 그날 DC에도 한방의 포탄이 떨어진다.「선라이즈 영웅담」이라는 거창한 이름으로 발매되는 이 게임은 불발탄이 될 것인가 원자탄이 될 것인가?

대전 플레이 가능!

RPG이면서도 턴제를 채택하고 있기 때문에 두 사람의 플레이어가 대전을 벌일 수도 있다. 택틱스적인 요소가 강하기 때문에 얻을 수 있는 떡고물이 아닐지?

▲ 스토리 파트에서나 2인 대전이나 전투는 턴제로 이루어진다

▲ 역시 빼놓을 수 없는 것이 전투 연출. 모두 동영상으로 처리된다

◀ 전투중에도 수많은 정보가 출력된다. 요체크

유닛의 성능을 철저히 분석하자

택틱스 계열 전투를 채택한 게임의 필수 요소라고 할 수 있는 유닛 분석. 전투맵에는 당연히 지형효과가 존재하고 여러 가지 상황이 발생한다. 이 전투에 가장 어울리는 유닛은? 이 유닛은 어떻게 하면 효과적으로 사용할 수 있을 것인가를 끊임 없이 분석해 나가야한다.

▲ 유닛뿐만 아니라 파일럿들에게도 능력의 차이가 존재한다

▲ 일당백의 전사를 만들어보던가

▲ 저질 기체들은 인해전술을 사용한던가

출연진은 여전히 증가중

◆ 엘가임 등장

▶ 당연하게 여겼던 엘가임의 등장. 다바 마이로드는 또 외계에서 내려와 이쪽 무리에 휘말릴 예정?

▶ 뒤를 보아도 깔끔. 원작이 멋지니 모델도 살아난다. 역시 마모루 나가노

윙건담은 총출연해야 제맛이다

▶ 강한 놈 '우페이'의 알트론 건담 역시 등장

◀ 싸움닭, 건담샌드록도 출연한다

▶ 시대는 건담 W의 시대. 모두모두 나올 작정? 아시다시피 이 녀석은 데스사이즈 헬

충실한 조연진들

▲ 검은 삼연성으로 대박을 터뜨렸던 돔도 등장. 조연이 풍부한 영화는 재미있던가 재미 없다

▲ 발음하여 이상한 기분에 휩싸이는 겔구구도 등장. 역시 선라이즈의 밥줄은 건담계인가…

아직 못다한 이야기

사쿠라 대전 1 · 2

■ 제작사	레드 컴퍼니
■ 장르	드라마틱 ADV
■ 발매일	1(2000년 봄) 2(2000년 여름)
■ 발매가	미정

최근 새로운 OVA, 하나구미 대전 컬럼스 2, 사쿠라 대전 3 GB판 사쿠라 대전을 연달아 발표한 가운데, 새턴용 사쿠라 대전 1 · 2가 DC로 발매된다. 아직 사쿠라 대전을 못해본 사람은 응당 구입 예정리스트 1번에 올려야 할 것이며, 사쿠라를 해본 사람이라면 또다시 구입하는데 망설임이 없어야 할 것이다. 그 이유를 이제부터 한 줄 한 줄 적어내려간다. 공감하지 못한다면…미안할 뿐이다.

초호화 스텝에, 초호화 성우진의 포섭으로 경이적인 인기를 끌며 제 1회 CESA대상을 수상한 「사쿠라 대전 1」. 그리고 그 인기에 힘입어 98년 등장한 2편 역시 새턴의 침체기임에도 불구하고 60만개 이상을 판매고를 기록하여 지금은 새턴의 전설적인 게임이 된 작품이다. 그런 두 빅타이틀이 봄과 여름에 걸쳐 등장한다. 하나구미는 봄 · 여름에 걸쳐 벨을 두 번 울린다.

완전판 사쿠라 대전

새턴과 DC는 거의 4년의 세대차가 나는 하드이다. 그런 시공을 넘어 이식되는 게임인 만큼 새턴용과 같은 사쿠라 대전이 나온다는 것은 아무런 의미가 없다. 실질적으로 완전판이라고 할 수 있는 DC용 사쿠라 대전을 보며, 한번 시작하면 끝을 본다는 히로의 오지의 '왕자의 정신'을 느껴보자.

◀ 부제: 부활하는 왕자의 혼(농담)

그래픽의 파워업

드림캐스트의 그래픽 능력을 최대한 살려, 모든 화면을 고해상도 처리한다. 이것으로 PC용의 고해상도 사쿠라 대전을 부러워할 필요는 없게 된 것이다(게다가 PC판은 비싸다!).

◀ 새턴판의 그래픽도 그다지 나쁘지는 않았지만… PC판의 해상도가 높아 비교가 되는 것은 사실이었다

비주얼 메모리의 이용

DC의 비주얼 메모리의 화면을 이용하는 것은 이미 DC게임에서는 당연시되고 있다. 물론 사쿠라도 이런 비주얼 메모리의 기능을 이용하여, 각 화의 캐릭터의 얼굴을 표시하는 등의 잡다한 기능까지 이용하고 있다.

◀ 사쿠라 대전 인기 투표에서 당당히 2위를 한 스미레(1위는 사쿠라)

인터넷이다

DC만이 가능한 인터넷 기능. DC판 사쿠라 대전에서는 이런 DC의 능력을 살려 게임 소프트에서 인터넷에 접속할 수 있게되었다. DC로 사쿠라 대전의 홈페이지에 접속하면 무언가 중요한 데이터를 다운로드 받을 수 있는 등의 특전이 있을지도 모른다.

◀ 인터넷을 이용하면 뭔가 좋은 일이 있을지도 모른다

보다 나아진 조작감

DC판에서는 어드벤처 파트와 전투 파트에서 아날로그 컨트롤러에 대응된다. 이로서 사쿠라 대전 한정판에 있는 마우스를 못 구해, 잠 못 이루는 유저도 잠을 잘 수가 있게 되었다(아닐 수도…).

▲ 이런 선택문에서는 아날로그 컨트롤러가 오히려 방해만 될 수도 있다

쾌적해진 전투

전투시에 퀵 세이브를 채용하여 언제든지 세이브를 할 수 있게 되어, 한번 전투를 시작하면 끝을 봐야하는 새턴용에 비해 훨씬 쾌적한 전투를 즐길 수 있게 되었다. 또한 사쿠라 대전 2에서 새롭게 채용된 「돌아온다」라는 커맨드가 사쿠라 대전 1에도 채용되어 이래저래 완전판이라는 느낌을 주고 있다.

◀ 전투중에는 세이브를 할 수 없었던 새턴용에 비해, 훨씬 쾌적하게 게임을 즐길 수 있다

▶ 이것이 한번 본 사람은 적어도 닭살이 3번 이상 돋는다는 전설의 기술인 합체공격. DC용에서도 물론 건재하다!

같은장수, 다른 용량

새턴용과 마찬가지로 사쿠라 대전 1은 GD 2장, 사쿠라 대전 2는 GD 3장으로 발매된다. 하지만 CD보다 2배 이상의 용량을 확보할 수 있는 DC의 GD에서 CD와 같은 장수라는 것은 그만큼 뭔가가 더 들어간다는 것인데…. 같은 장수, 늘어난 재미. 올라가는 기대도. 사자!

▲ DC판만의 오리지널 무비나 이벤트를 기대해보자

Dreamcast

Dreamcast

■ 제작사	레드 컴퍼니
■ 장르	어드벤처
■ 발매일	2000년 가을
■ 발매가	미정

왕자님이 만드시는 작품

사쿠라 대전 3 - 파리는 불타고 있는가 -

태정 15년 봄. 제도를 뒤흔든 흑귀회와의 싸움이 끝난 후 그 실적을 인정받은 '오오가미 이치로'는 프랑스로 유학을 가게 된다(말이 좋아 유학이지 사실 쫓겨난거나 마찬가지다). 하나구미의 할렘을 뒤로하고 파리에 도착한 오오가미. 하지만 그곳에서 오오가미를 기다리고 있던 것은 바로 꽃의 도시 파리에 신설된 비밀부대 대장의 자리였다.

같은 시간 파리의 암흑에서 움직이기 시작하는 이형(異形)의 괴수들…! 그들의 정체는? 그리고 목적은? 새로운 하나구미 파리 화격단과 새로운 다섯명의 소녀들이 파리에서 화려한 무대를 펼친다.

3 의 이야기를 이끌어가게 되는 것은 대장 오오카미 이치로 이외에는 전부 신 캐릭터. 새로운 인물들로만 이야기가 구성될 것인가? 아니면 역시 주인공은 사쿠라와 원조 하나구미? 어떻게 될지는 더 지켜봐야 하겠지만 인물의 설정을 살펴보면 어쩐지 전작의 주인공들이 등장하지 않을 것만 같은 불안감이 짙어진다. 그렇다면 이것은 사쿠라 대전의 외전일까?

◀ 게임화면은 CG와 애니메이션의 절묘한 조합으로 이루어진다. 약 1년 동안 만들어진 프랑스 파리의 CG가 게임에 펼쳐지게 된다고…

DC라서 다른 이 부분!

■ 아날로그 LIPS?

이번 작품에서 새롭게 사용되는 것이 아날로그 컨트롤러를 100% 활용한 새로운 LIPS 시스템. 예를 들어 '좋아'라고 말해야 하는 경우 버튼을 더 강하고 빠르게 누르면 '얼만큼 좋은지'가 입력되는 방식일 가능성이 높다.

■ VMS는 또 하나의 모니터!

◀ 그림처럼 게임화면과는 별도의 내용이 비주얼 메모리에 출력된다. 비주얼 메모리는 휴대용 키네마트론의 역할도 겸한다고 하는데…. 구체적인 이용방식은?

■ 통신을 통해 새로운 시나리오를

소프트 자체만으로는 즐길 수 없지만 통신기능을 활용, 새로운 시나리오를 다운로드 받게 하는 서비스도 계획중이다. 지원여부에 따라서는 플레이 시간이 엄청나게 늘어날 수도?

새로워진 광무, '광무F'

사쿠라 대전의 상징물로 빼놓을 수 없는 것이 바로 소녀들의 영능력에 반응하는 전투머신 광무가 아닐까 싶다. 필드 시스템도 전작과는 다소 변화되어 이 광무를 타고 파리시내를 누비는 일도 가능하다고 하는데…. 광무 출연비중 증가?

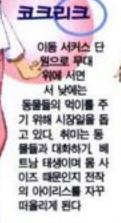
◀▼ 현란해진 걸까? 다소 진화한 모습

에리카 폰티스

수도원의 견습 수녀, 전형적인 수녀의 성격을 전부 가지고 있다(깨끗하고, 맑고, 자신있고 등…). 사람들에게 봉사하는 것을 기쁨으로 여기는 소녀지만, 천성적으로 덤벙대고 실수투성이. 취미는 성서 읽기와 남 도와주기, 신에게 기도하기 등…. 외모나 체형이나 사쿠라와 많이 닮은 듯?

코크리코

이동 서커스 단원으로 무대 위에 서면서 낮에는 동물들의 먹이를 주기 위해 시장일을 돕고 있다. 취미는 동물들과 대화하기. 베트남 태생이며 몸 사이즈 때문인지 전작의 아이리스를 자꾸 떠올리게 된다

로베리아 카르리니

확실한 불량 소녀. 취미는 도박이요, 특기는 소매치기일세. 게다가 요인 저택에 폭탄을 설치하는 등, 확실하게 한 가닥하는 테러리스트급 악당. 이러한 설정이라면 악역 캐릭터가 적격이겠지만 어째서인지 새로운 하나구미의 일원. 현재 옥살이중

키타오오지 하나비

일본인이지만 파리에서만 생활한 탓에 전혀 일본과는 거리가 먼 소녀. 예의범절로 뭉쳐진 외모나 성품이 단연 돋보인다. 전작의 스미레와는 다르게 확실한 '명문집안의 아가씨'라는 인상을 준다

글리시누 블루메일

노르만디 공작가의 피를 이어받은 블루메일가의 아가씨. 파리에서 수행을 하고 있다. 화려한 외모와는 다르게 용맹하고 긍지 높은 바이킹의 피가 흐르고 있다(때문인지 자기 키만한 도끼를 휘두른다). 취미는 삼림욕. 때문에 카자마 진과는 가끔 산에서 만나곤 한다(거짓말입니다)

아… 분위기 일신

트레져 스트라이크

■ 제작사	키드
■ 장르	액션 어드벤쳐
■ 발매일	겨울
■ 발매가	5,800엔

'키드'라는 메이커는 주로 일그러진 얼굴의 미소녀물이나 부모님과 함께 보지 못할 게임을 PC나 게임기 양방으로 이식시키는 회사…라는 이미지를 가진 메이커이다. 그런 키드가 DC로 내놓는 첫 게임은 이제까지와는 전혀 다른 분위기여서 깜짝! 이것은 사건이다. 게다가 무척 재미있게 보이기까지 해서 두 번이나 놀라시게 만들어 준다. 키드의 새로운 도전, 「트레져 스트라이크」란?

키드가 DC로 내미는 첫 번째 타이틀은 놀랍게도 미소녀물이 아닌 액션 어드벤처 「트레져 스트라이크」이다. 제목에서 느낄 수 있듯 플레이어는 한사람의 '트레져 헌터(누누히 말하지만 도굴꾼이다)'가 되어 전설의 보물 '신의 꽃'을 찾아 모험을 시작하게 된다.

▲ 게임에 등장하는 캐릭터들은 SD 디자인. 참신하진 않지만 귀여운 맛은 있지 않은가?

▲ 에볼루션, 클라이맥스 랜더즈, 그리고 트레져 스트라이크에 이르기까지 DC에는 도굴꾼이 자주 등장한다

주인공은 둘

주인공들의 목적은 단 하나. 모든 트레져 헌터들이 노리고 있는 전설의 보물 신의 꽃을 찾아내는 것. 그러나 다른 도굴맨들이 부를 손에 넣기 위해 불철주야 인 것에 반해, 최고의 '트레져 헌터'가 되기 위해 츄피리오에 찾아온 신참 도굴꾼이다. 주인공은 남자와 여자 두 캐릭터가 존재하며 둘 다 로터스를 내장한 무기 ARMS를 사용한다.

액션+어드벤처

게임은 스토리가 진행되는 어드벤처 파트와 주인공의 유적탐사에 해당되는 액션 파트로 나뉘어진다. 각 모드를 잠시 살펴보자

• 어드벤처 파트

신의 꽃을 찾아 헤매는 트레져 헌터들의 이야기를 그리게 되는 부분이다. 동료나 라이벌 혹은 무기(ARMS)개조나 여러 가지 생존행위(잠을 자고, 아이템도 사고 팔고 등)는 이 어드벤처 파트에서 이루어지게 된다.

▲ 역시 정보의 장은 주점 아니겠는가! 주점에서 주점을…. 그러면서 정보 획득

무기개조도 어드벤처 파트에서. 이 인물들은 ARMS 개조의 권위자 볼트 박사와 조수 너트

• 액션 파트

아쉽게도 화면은 공개할 수 없지만 액션 필드는 3D로 전개되며 실시간 배틀이 전개될 예정이다. 메이커에서는 이 액션성을 충분히 살려 인터넷을 통한 대전 플레이도 가능하게 할 예정이라고 한다. 인터넷을 통한 액션 어드벤처의 가능성은?

▲ 전투 필드는 일반 3D, 전투 장면은 언제쯤 공개될지?

스토리?

약 100여년 전 전설의 트레져 헌터 '플라워 존'은 츄리피오라는 항구도시에서 '기적의 꽃'이라 불리우는 신비한 유물을 발견한다. 톱니바퀴처럼 생긴 이 '기적의 꽃-로터스-'는 아무런 힘을 가하지 않아도 계속해서 돌아가는 묘한 물체였다. 거의 모든 기계에 톱니바퀴가 사용되는 세계 '글로브 랜드'에서는 그야말로 기적의 동력원이었던 셈. 사람들은 이 기적의 동력원이 발견된 항구도시 츄리피오로 점차 몰려들었고, 그와 더불어 세계 각지의 트레져 헌터들도 하나둘씩 이 도시에 찾아온다. 그들이 찾고 있는 것은 전설로만 전해지는 유물, '기적의 꽃'보다 더 엄청난 힘을 가지고 있다는 '신의 꽃'이었다.

▲ 로터스가 발견된 유적 로터사이트

▲ 이야기의 주무대가 되는 항구도시 츄피리오

Dreamcast

파이나의 구출, 그리고 바르아 제국의 음모

이터널 아르카디아

■ 제작사	세가
■ 장르	RPG
■ 발매일	미정
■ 발매가	미정

그들에게 과연 하늘의 세계가 꿈이고 희망일까? 아무도 알지 못하는 푸른 하늘을 떠다니며 콜럼부스가 신대륙을 찾기 위해 무작정 떠났던 그 모험처럼 그들의 모험이 값진 것인지? 바이스와 아이카의 모험은 어디가 끝일까? 이젠 묘한 알파벳이 달려 있는 프로젝트가 아니라 '이터널 아르카디아'라는 이름으로 소개되는 RPG. 초반부의 스토리와 등장 인물을 잠시 엿보도록 하자.

이 페이지에서 소개할 것은 공적 바이스와 아이카가 알폰소와 첫 대면을 이루는 장면. 바르아 제국의 군함에 탄 바이스와 아이카는 제국의 손에 붙잡힌 소녀를 찾기 위해 모험을 시작한다. 그러던 그들의 앞에 나타난 것은 군함의 함장인 알폰소였다.

▲ 요~! 왔는가 그대들

▲ 알폰소를 바라보는 바이스의 만화같은 표정 묘사가 인상적이다

나 경비병?

바르아 제국함 갑판에서 만날 수 있는 경비병은 전투 경험을 늘릴 수 있는 최적의 상대다. 여타의 RPG와 같이 간접공격과 크리티컬 공격이 존재하는데, 일단은 적의 레벨이 낮을 때 사용해 보는 것이 좋을 듯 싶다.

▲ 이것은 간접 공격

▲ 게다가 이것은 크리티컬이다

결코 약하지 않다!

▲ 음… 다소 강해보이는 적이 등장. 이름은 반데라…아니 안토니오

바이스가 경비병을 물리치자 알폰소는 함선 내로 도망간다. 하지만 쉽게 물러서지는 않을 듯. 잠시 후 함선의 후미 쪽에서 알폰소의 히든카드이자 자칭 최강의 병기 '안토니오'가 거대한 뿔과 갑옷으로 무장하고 등장한다.

고전(苦戰)!

안토니오의 실체는 '공포' 그 자체다. 말보다는 소에 가깝다. 하지만 말이란다. 이 말의 파워는 말발굽에 채여보지 않은 사람은 느낄 수 없을 정도라는데, 뭐니뭐니해도 안토니오의 강점은 강력한 방어력과 두 뿔에서 나오는 공격력일 것이다. 보다시피 두 뿔에서 나오는 강력한 번개인 노전(怒電)은 압권이다. 얼마나 버텨낼 수 있을지는 직접 해봐야 알겠죠.

▼ 아… 맞으면 아플테니 차라리 죽는 게…. 그러나 죽으면 게임오버고…

▲ 말이라니 말도 안돼

이건 프롤로그에 불과하다

▲ 상투적인 장면이잖아 이건

▲ 잠자는 함선의 미녀

고전 끝에 안토니오를 물리친 바이스 일행. 알폰소는 바이스에게 알 수 없는 말만 남긴채 탈출용 초계함을 타고 달아나 버린다. 제국의 손에서 파이나를 구해내긴 했지만, 바이스의 머릿속에는 '제국이 왜 이 소녀를 붙잡았을까?' 하는 의문이 생긴다. 이것은 서두에 불과한 것인가?

◆ 미지의 소녀 파이나의 정체는?

▲ 이 여자가 파이나

파이나는 제국과 다인가의 전쟁의 발단이 된 원인 제공자라 할 수 있다. 하지만 이 소녀가 누군지, 왜 제국에 붙잡혔는지 알고 있는 다인가의 사람은 아무도 없다. 그들은 단지 그 소녀를 제국의 손아귀에서 구해내기 위해 싸웠을 뿐이고, 다른 이유는 아무 것도 없다. 단지 그녀가 어느 먼 나라의 지도자일 것 같다는 그들의 추측뿐이다. 그녀 자신이 자신의 정체에 대해 입을 열지 않으니 지금으로써는 알 수 있는 방법은 없다고 본다.

▲ 옆에 있는 풍선스러운 놈은 어디에 사용하는?

남자의 로망은 육탄전

버밀리온 데저트

제작사	리버힐 소프트
장르	전략 시뮬레이션
발매일	12월
발매가	5,800엔

투신전 시리즈의 총잡이 버밀리온 선생…도 아니고 메가 드라이브 그 옛날의 명작 버밀리온…과는 전혀 상관이 없는 전략 시뮬레이션 게임, 버밀리온 데저트. 갑자기 다가온 발매일을 앞두고 뭔 게임인지 감이나 좀 잡아보자.

버밀리온 데저트」는 근미래의 다른 세계를 무대로 하고 있는 전략 SLG이다. 플레이어는 특수용병 부대 · 실버 폭스를 지휘, 미션을 클리어하는 방식의 다른 게임에서도 흔히 볼 수 있는 역할을 해내면 된다. 미션은 단지 적을 쓰러트리는 것만을 추구하는 것은 아니고 잠입→탐색→탈출이라는 스파이 액션 풍의 임무도 존재한다. 거기에다 미션과 인터미션의 반복만 있는 것

은 아니고 작전의 입안 등도 고려해야 하기 때문에 메탈기어 하면서 "나는 캠벨이 좋아!" 라고 생각했던 사람들은 도전해 볼 것.

◀ 작전의 하달

▶ 장소 확인

▼ 미션 스타트. 기본적인 흐름이다

작전입안의 구체적 사항

● 1-팀 에디트

미션 전에 플레이어는 출격할 멤버를 선택, 복수의 팀을 결성한다. 1팀의 구성인원은 1~5명. 그 중에는 리더도 1명 결정해야만 한다.

● 2-전략 에디트

지령 이벤트 이후에 전략 맵 상에서 각 팀의 루트와 특정지점에서 어떤 행동을 취할 것인가를 결정한다. 이동 커맨드는 고속으로 진격하는 SPEED, 탐색을 하며 진행하는 SCOUT, 아이템과 트랩마저도 찾아내며 이동하는 SEARCH가 있다. 또한 지점 커맨드로는 특정지점의 통과를 설정하는 THROUGH, 공격을 행하는 ATTACK, 트랩을 만드는 TRAP, 대기의 WAIT이 있다.

● 3-장비 에디트

각 캐릭터의 무기와 아이템을 지급한다. 또한 세컨드 능력이라 불리우는 각 캐릭터의 특수 능력의 사용여부도 결정할 수 있다. 세컨드 능력의 사용은 캐릭터의 능력 성장에 의하여 사용여부가 결정된다.

● 4-포메이션 에디트

포메이션은 크게 공격형과 수비형으로 구분된다. 또한 포메이션 내에서도 각 캐릭터의 역할 할당이 가능하기 때문에 여러 가지 복합 임무의 수행이 가능하다.

게임은 이런 느낌

작전의 입안이 끝나면 작전이 수행된다. 이동에서 전투에 이르기까지의 모든 행동은 작전대로만 수행된다. 즉 자동으로 진행된다는 이야기이다. 만일 작전에 차질이 생겼을 경우에는 작전중에 작전 내용을 바꾸는 것이 가능하다. 또한 전투화면에서는 탐색이 실패할 경우, 적을 공격할 수 없는 경우도 생기기 때문에 작전의 중요성은 더더더욱 커지게 된다.

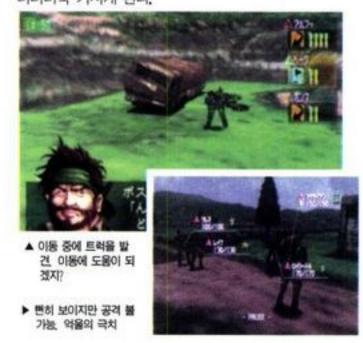
▲ 이동 중에 트럭을 발견. 이동에 도움이 되겠지?

▶ 뻔히 보이지만 공격 불가능. 억울의 극치

Dreamcast

이것이 오리지널 요소들

스트리트 파이터 W 임팩트

■ 제작사	캡콤
■ 장르	대전 격투
■ 발매일	12월 16일
■ 발매가	6,800엔

발매일은 12월 16일. 감각은 아케이드의 그것 그대로. 게다가 플러스 알파의 요소까지…. 이번 달은 그 플러스 알파를 좀 더 자세히 살펴보도록 하자. 자사의 거의 모든 2D 격투를 세가 게임기로 거의 완벽하게 옮겨 담은 캡콤이기에 그 알파의 수치를 더욱 크게 기대해 볼 수 있는 것이 아닐까? 이야기가 좀 꼬인 감이 없지 않지만 어쨌든 정보공개다.정보공개!

3라는 이름이 말해주듯 이제까지의 스파 시리즈와는 상이한 플레이 감각으로 팬들에게 어필하고 있는 스파3. 그 1편-뉴 제너레이션과 2편-세컨드 임팩트 두 작품이 하나로 묶여 DC로 발매된다는 소식은 이미 지난호에 전한바 있다. 그러나 단순히 소프트 한 개 값으로 두 게임을 즐길 수 있다는 것만으로는 너무 밋밋하지 않을까? 팬들이 기대하는 것은 아케이드에서는 생각도 하지 못했던 추가요소인 것이다.

▲ 일단 GD를 넣으면 두 게임중 어느 것을 선택할 것인지를 선택한다. 이 화면에서부터 왠지 돈버는 느낌 아닌가?

추가 모드는 총 4가지

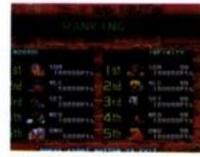
·접대용 'VS 모드'

격투게임의 가정용 이식에 있어서 필수라고 할 수 있는 모드. 게임 자체에는 그다지 큰 문제가 없더라도 이 대전 모드가 없는 관계로 엄청난 불멘소리를 들어야 했던 게임이 있었을 정도. 아케이드에서처럼 난입시 슈퍼 아츠를 선택하는 것이 아니라 라운드 별로 선택이 가능하다.

▲ 손님접대는 이 모드로

▶ 슈퍼 아츠를 라운드 시작할 때마다 고를 수 있다

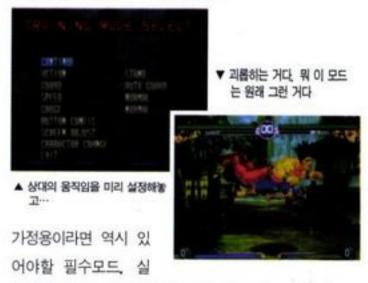
·놀며 공부하며 '블로킹 어택 모드'

▲ 쉽게 생각하면 공 튕겨내기 게임이다

▲ 스코어로 랭킹이 기록되는 방식

세컨드 임팩트에서만 등장하는 모드로 아케이드용 진행시 보너스 스테이지 형식으로 삽입되던 게임을 하나의 모드로 만들었다. 내용은 기본적으로 아케이드에서 볼 수 있었던 미니 게임과 같지만 5단계로 변하는 난이도 속에서 얼마나 오래 버티는가를 측정해보는 모드이다.

·강해지는 지름길 '트레이닝 모드'

▲ 상대의 움직임을 미리 설정해놓고…

▼ 괴롭히는 거다. 뭐 이 모드는 원래 그런 거다

가정용이라면 역시 있어야할 필수모드. 실력이란 이 모드를 통해 갈고 닦으라고 있는 것이다. 트레이닝 상대의 반응을 세팅할 수 있는 것은 트레이닝 모드의 기본이다.

·충실한 '옵션 모드'

여러 가지로 설정할 수 있는 게임의 이모저모. 옵션 모드가 주는 만족도도 무시해서는 안될 것들이다. 스파 W 임팩트에서는 화면연출까지도 설정을 할 수 있도록 만들어져 있다. 지저분한, 혹은 필요 이상으로 현란하게 연출되는 화면이 싫다면 연출 자체를 없애버리는 것도 가능하다. 특정 조건하에서만 발동되는 숨겨진 옵션 등도 존재할지?

▲ 이것이 통상적으로 연출되는 필살기 화면

▲ 옵션조정을 통해 연출 애니메이션을 없앨 수 있다. 깔끔하기도 하고 허전하기도 하고

마지막으로 조작에 관한 한마디만

자… 생각해 보자…. 그대가 스틱을 가지고 있지 않다면 게임을 즐기기 위해선 어쩔 수 없이 패드를 이용해야 하는데, 드캐의 패드는 윗면 버튼이 4개뿐이다.
그렇다. 스파를 즐기기 위해선 L, R트리거를 사용해야 한다. 캡콤… 새턴에서 그랬듯이 전용 스틱을 발매해 주었으면….

춤만 춰서 화났는가?

에어로 댄싱 F

- 제작사 CRI
- 장르 시뮬레이션
- 발매일 미정
- 발매가 미정

블루 임펄스의 편대장이 되어 에어쇼에서나 볼 수 있는 환상의 곡예비행을 연출한다. 이것이 바로 전작 에어로 댄싱의 내용. 그런데 그것만으로는 뭔가 부족한 기분이 들지 않는가? 넓은 하늘에는 호쾌한 액션! 그렇다. 공중전이야말로 비행기 및 제트기의 꿈이 아닌가. 뒤집고 도는 것만으로는 만족할 수 없다. 공중전이라면 F. 사나이라면 F. 낙제생도 F. 에어로 댄싱도 F다.

에어로 댄싱이라는 이름을 달고 나오는 세 번째 GD는 드디어 후끈함을 풍기는 작품으로 변신했다. 물론 전투기로 멋진 곡예를 펼치는 것도 나름의 재미가 있었지만, 일단 하늘에 올라온 전투기라면 뭐 하나라도 쏘거나 떨어뜨리는 그런 맛이 있어야 하지 않겠는가? 팬들의 성원에 부응하고자, 여기 '리얼 도그 파이트 시뮬레이션 게임'으로 탈바꿈한 에어로 댄싱이 찾아온다. 게다가 F라는 꼬리표까지 달고서.

▲ 워낙 섬세한 모델링으로 정평이 나있는 게임이니 만큼, 전투 관련 연출이나 설정도 실제와 거의 같을 것임을 예상할 수 있다

▲ 연출의 화려함도 충분히 예상이 가는 부분

조작은 간단하게, 플레이어는 전투에만 집중

이미 전작을 플레이해본 이들이라면 이번 작품에서도 화려한 비행술을 자랑할 수 있다. 화려한 비행을 위한 여러 가지 고급 테크닉이 이번 작품에서도 고스란히 살아있다는 이야기이다. 그러나 이 게임은 단순히 비행기 조작뿐만 아니라, 전투까지도 생각해야하는 게임. 적 앞에서 곡예비행만을 펼칠 셈인가? 싸움에 집중하려면 복잡한 조작은 될 수 있으면 피하고 싶은 것이 당연지사이다. 그래서인지 F에서는 CPU가 자동으로 여러 가지 조작을 맡아주는 모드가 마련되어 있다. 전작을 꺼려했던 사람들이라도 충분히 즐길 수 있을 것으로 보인다.

◀ 어려운 조작은 자동으로 설정한 뒤, 전투에만 몰입 몰입

▲ 그러나 조작이 간단해 졌다고 게임이 GUM처럼 우스워지는 것은 아니다

▲ 사이드 와인더는 적의 후미로 파고 들어가 날려야 한다는 것은 기본

▲ 물론 조종에 자신이 있다면 기체 조작을 완전 수동으로 할 수도 있다

비행기는 여전히 섬세

게임에 등장하는 비행기들은 외부에서부터 코크피트 내부 디자인까지 완벽에 가깝게 제작된 것들이다. 더불어 이번에는 탑재될 무기들까지…. 그야말로 완벽해진 등장 전투기중 몇 대를 살펴보자

미션 맵도 섬세

비행기뿐만이 아니라 전투의 무대가 되는 맵들도 실사 못지 않은 섬세한 디자인으로 만들어져 있다. 전투의 현실감을 한 층 더 높여줄 것임에 틀림없다.

◀ 배경과 비행기가 어우러지면… 거의 실사에 가까운 모습

Dreamcast

Coming Soon!!

액션

좀비 리벤지

■세가 ■11월 25일 ■5,800엔

더 하우스 오브 더 데드의 맥락을 잇는 외전격 작품. 역시나 국내 오락실에서는 좀처럼 찾아보기 힘들던 작품이었지만 DC를 통해 국내 게이머들에게도 플레이기회가 주어질 듯하다. 본래 발매일은 10월 28이었지만 약 한달 가량 발매가 연기됐다. 아케이드용에 상당히 많은 추가 요소를 가지고 등장할 예정이다.

베르세르크

■아스키 ■12월 16일 ■6,800엔

원작인 만화 베르세르크는 잔인함의 미학을 표면에 드러내어 독자로 하여금 통쾌함과 시원함을 안겨주는 작품. 원작이 그러했듯이 폭력 그대로의 폭력을 얼마나 잘 표현해 내는가가 게임의 성공 여부를 가늠할 잣대가 될 듯. 물론 폭력에 영향받기 쉬운 심약한 사람들을 플레이하는 것을 삼가는 편이 좋을 것이다.

스포츠

레디 2 럼블 복싱

■세가 ■12월 ■5,800엔

미주 버전 드캐의 동시발매 소프트. 미국내에서는 상당한 인기를 끌었던 작품이다. 다소 코믹하게 보이는 캐릭터 디자인이 묘한 호기심을 불러일으키는 작품이다. 미국 드캐에서만 가동되어 많은 아쉬움을 주었던 작품이 이제 일본 버전으로도 발매된다. 빠른 컨버트는 아무래도 인기의 영향?

퍼즐

츄츄 로켓

■세가 ■11월 11일 ■2,800엔(컨트롤러 동봉판은 4,800엔)

소닉팀이 만드는 새 게임은 최대 4명까지 즐길 수 있는 퍼즐 대전게임이다. 간단하게 누구나 즐길 수 있는 게임을 추구한다는 츄츄 로켓. 그러나 게임자체보다는 컨트롤러 동봉판의 클리어 컨트롤러가 더 탐이 나는 것은 왜인지…. 가족이 모여 즐길만한 소프트가 하나 준비중이다.

시뮬레이션

토우전기 패왕

■빅터 인터랙티브 ■겨울 ■5,800엔

모든 작품에서 수채화, 혹은 수묵화의 분위기를 만들어내는 초인 하루히코 미키모토의 참여로 화제를 모으고 있는 토우전기 패왕. 자연을 중시하는 무 왕국은 전설의 병기 토우를 이용해 침략자에 맞선다. 정령의 거대한 힘을 지닌 병기 토우와 주인공들이 그릴 판타지 스토리를 기대해 본다.

음악게임

스페이스 채널 5

■세가 ■12월 16일 ■5,800엔

춤으로 외계인을 물리친다. 이것이 묘한 게임 스페이스 채널 5의 설정이다. 시스템적으로는 4박자 따라가기 음악 게임이지만 다소 엉뚱해 보이는 외계인과 신인 여성 리포터를 영웅으로 설정해놓은 점 등이 일단 빌나다. 구시대의 미래관이 곳곳에 묻어있는 유치한 매력의 게임. 별은 3개입니다.

COMING SOON COMING SOON COMING SOON COMING SOON COMING SOON COMING SOON COMING SOON COMING SOON COMING SOON COMING SOON COMING SOON

대전 액션

버추얼 온 - 오라토리오 탠그램

■세가 ■12월 9일 ■5,800엔

드캐용 트윈 스틱과 함께 등장한다. 이것이 버추얼 온을 기다리면서도 못내 아쉬운 부분이 아닐까 싶다. 새턴용 트윈 스틱처럼 단 하나의 게임을 위해 구입해야 하는 고가의 주변기기가 또 탄생하는 것인가? 비트매니아처럼 시리즈를 계속 추가시킬 수 있는 것도 아니고…. 기존의 컨트롤러로도 그 재미를 충분히 느낄 수 있었으면 한다.

S·RPG

랑그릿사 밀레니엄

■메사이아 ■11월 3일 ■5,800엔

새천년을 문턱에 서있는 이 마당에 등장하는 게임. 이름부터 새시대에 걸맞게 밀레니엄 붙었네. '우루시하라 사토시'는 「그로우 랜서」 디자인에 바쁜지…. 아무래도 시리즈의 연장이라기 보다는 전혀 다른 새로운 게임이 될 듯하다. 며칠 뒤 이 새로운 랑그릿사를 위해 게임점을 찾아보는 것은 어떨까?

A·RPG

D2

■WARP ■12월 23일 ■6,800엔

센무 못지 않게 초장기 연기를 거듭해온 D의 식탁은 다행인지 불행인지 올해 안에 발매될 예정. 그런데 전작을 뜨거운 애정으로 플레이했던 이들이 모두 사라졌는지 구입예정리스트로 손꼽는 이들이 그리 눈에 띄지 않는 이유는? 체험판에 비해 많은 업그레이드가 단행되었다고 하니 가느다라나마 희망을 걸어볼까….

RPG

그랜디아 2

■게임 아츠 ■미정 ■미정

개발중이다. 여전히 개발중이다. 그렇게 생각하고는 싶지만 공개되는 정보가 너무나 적고, TGS에서조차 그 모습을 드러내지 않아 더욱 사람 속을 태우는 작품. 설마 누군가의 농담처럼 PS로 그 둥지를 옮겨버린 것일까? 빨리 그 소식이 공개되길. 또 하루라도 빨리 발매되길…. DC 명작 RPG로 누구나 그랜디아 2를 꼽는 날이 오길….

슈팅

데스크림존 2

■에콜 ■11월 25일 ■5,800엔

아…역시 나오는 것입니다. 게임오버시의 음성을 녹음해서 사용할 수 있다는 세상 누구도 생각치못한 발상. 이 게임이 가지고 있는 요소는 비단 그것뿐만이 아닐 것이다. 필요 이상으로 멋지게 변한 데스 2. 잘 만들었을 경우엔 실망거리, 형편없으면 '역시나!'라는 비웃음을 사면서도 게이머들을 만족시킬 수 있는 세계에 단 하나뿐인 작품이다.

■ 엽기 연재물

다양한 볼거리와 입을거리. 코스프레단~안!

우리가 걸어온 이 길은 멀고도 험하다. 게다가 진하다

PS완벽공략이라는것은 바로 이것을 말한다

어휴… 넌 거울도 안보냐?

자신을 속이지 마라. 입이 웃고 있다

지면 낭비-56표 알면서도 멈출 순 없다

아이고, 어르신 나오셨습니까?

도전¿ 코스프레다~안(團)

여성 단원 영입 실패!!

코스프레단이 생겨난지도 어언 석달째… 그동안 많은 장애가 있었음에도 코스프레에 대한 열정 하나만으로 모든 것을 해결해 오던 단원들. 지속적인 단원들의 증가와 전국적 규모의 팬들을 거느리게 되어 나날이 세력이 커져가는 이때, 너무 남성 지향적인 것 아니냐는 다소 정치적인 얘기를 듣게 되었다. 사실 지금까지의 작품들이 좀 편향적인 면이 없잖아 있었다. 옆나라 인도네시아에서는 여자 부통령도 선출되는 마당에 남성 본위의 편협된 사고라니!! 용납 할 수 없다!! 긴급 이사회가 소집되고 핵심 간부들이 모여 장시간에 걸친 토론을 하게 되었다. 그러나 의견들은 분분했고 여자 좀비 코스프레부터 사쇼의 퍼피(퍼피는 암캐다)를 코스프레 하자는 안까지 다양한 얘기들이 나왔지만 무엇하나 만족할 만 하진 못했다. 또한 여장 코스프레를 할 경우 연기력만으로는 커버하기 힘든 신체적인 특징들도 있는지라 직접적으로 여성 단원을 영입하자는 의견이 지배적이었다.

그러나 코스프레단의 취지에 어울리는 여성 단원을 찾기는 힘들었다. 결국 기존 단원들의 넓은 인맥을 바탕으로 일일이 스카웃 할 수 밖에 없었다. 다시 한번 이사회가 소집되고 스카웃 팀이 긴급조성 되었다. 스카웃팀은 여러 단원들의 추천을 바탕으로 몇몇 인사들을 평가하고 가장 적합한 인사를 발견하고 그녀를 영입하려 했다.

그녀는 코스프레계(界)에서도 큰손, 혹은 어둠의 대모님으로 불리는 코스계의 핵심인물이었다. 직접적인 이름보다는 일명 강여사로 통하는 그녀는 숱한 코스프레 경험을 가지고 있고, 여러 행사에 입김을 행사한 바 있으며, 대부분의 우리 단원들과 친분이 있었다(사실 그녀는 지난달 제너 단원과 함께 찍은 사진으로 우리에겐 이미 낯익은 얼굴이다). 그런 인사를 영입한다면 코스단에도 여러모로 이득이라 생각하여 적극적인 영입 작업이 이루어졌다. 일단 통신을 이용한 서신 교환 후 직접 통화를 할 기회가 생겼다. 우리측의 영입 의사에 상당히 고민하는 듯 하였지만 집요한 설득으로 강여사의 입단의사를 확인 할 수 있었다. 강여사의 입단이 결정되고 곧바로 강여사의 코스프레에 대한 논의가 이어졌고 역시나 여러 가지 안들이 쏟아져 나왔다. 장시간의 토론 끝에 적절한 대상이 정해졌고(보안상의 이유로 밝힐 수 없음을 이해해 주시길) 제작에 대한 준비도 끝났다. 이제 일정을 잡고 강여사에게 통보를 했다.

시간은 흘러 약속된 날이 되었고 만반의 준비를 갖추고 제2 스튜디오에서 강여사의 등장만을 기다리던 코스프레단원들. 그러나 그들에게 걸려온 한통의 전화는 강여사의 일방적인 코스거부 및 탈퇴였으니…… 명확한 사유도 밝히지 않은 채 강여사는 황급히 전화를 끊었고 모여있던 코스단원들은 모두 절망하였다. 아아, 결국 뽕브라를 입어야 하는구나!!

▲ 바로 이 얼굴!! 모두 기억하고 있나?!

여성단원 전격영입에 실패한 코스단원들. 그러나 언제까지 절망만 하고 있을 순 없다. 그들은 불같은 의지로 다시일어난 그들은 다시 소재거리를 찾기 시작했고, 코스프레단의 두 번째 정신인 장르 불문의 정신을 충실히 이행하고 '장르의 벽을 과감히 허물어 보자!' 라는 취지 하에 그에 적절한 소재를 찾아냈으니…….

바로 게임기의 여왕 플레이스테이션이다~앗!!!!!

플스 大 특집

게임을 하는 사람이라면 미취학 아동부터 칠순을 바라보는 할아버지에 이르기까지 누구나 알고있을 게임기 플레이스테이션(이하 플스). 장르 파괴에 중점을 둔 이번달 작품에 있어서 플스의 선택은 우연만은 아니었다. 범 세계적인 인지도와 그 누구도 흉내낼 수 없는 고유의 오리지널리티를 (혹자는 껍데기만 베낀 8bit 패밀리 게임기 '놀이를'을 언급하는 사람도 있으나 그것은 엄연한 저작권 침해다) 가지고 있는데다가 얼핏 추산해 본 제작비용도 껌값이나 마찬가지인지라 더 이상 고민할 여지가 없었다. 제작과정에서 생각외로 스케일이 커지기에 아예 플스 특집으로 전 페이지를 할애하기로 했다. 이제 자연스럽고 아름답게도 플스가 되어보자!!

플스의 세부를 탐구한 결과 간단한 듯 하면서도 그 특징을 살리기엔 조금 어려운 듯한 디자인이라는 걸 알게 되었다. 그러나 그렇다고 물러설 것이냐!! 간단히 박스 몇 개와 최소한의 자본을 들여 마련한 오늘의 수퍼 아이템 록타이트 본드를 이용 손쉽게 플스를 재현할 수 있었다.

▲ 게임기의 여왕, 플스

오늘의 준비물

▲ 돈이 좀 들었다. 아아, 가슴이 미어진다……

쓰레기장에서 쉽게 구할 수 있는 빈박스, 하드보드지, 록타이트 접착제, 회색 스프레이 락커 필기구와 공작도구 등.

사실 빈 박스를 많이 구할 수 없어 어쩔 수 없이 하드보드지로 만들어야 했다. 물론 저 위의 스프레이 락커 역시 선택사항이다. 직접 도전할 독자분들이라면 쓸데없이 구입하는 우를 범하지 않기를 바란다.

제작 착수 - 우선은 몸체

특집으로 꾸미려고 위낙 세세한데까지 다 신경을 쓰느라 예전의 작업보다 시간이 오래 걸렸다. 이제 그 제작과정을 낱낱이 소개한다.

지난달에도 봉착했던 문제지만 이번 작품에서도 신체 절단론이 제기되었다. 이유인 즉슨, 상체를 덮을 플스를 만들고 나면 가려지지 않은 하체가 거추장스럽고 보기 안좋다는 이유에서다. 그러나 이번달 모델은 지난달과 같은 코스가이. 부모님들의 적극적인 반대에 결국 이루지 못하였다. 상당히 아쉬움이 남는 부분이지만 막무가내로 진행하게 되었다.

▲ 플스의 크기와 비례를 계산하여 상판과 양 옆을 만든다

▲ 뚜껑이 될 자리를 서류봉투 컴파스로 그리고 뚫는다

플스의 크기를 자로 재고 가로, 세로, 높이 등을 각각 산출하여 비례를 맞춰 그대로 적용하려했으나 코스가이의 몸에 맞추기 위해 부득이하게 수정하여야 했다. 원으로 이루어진 뚜껑과 내부를 만들기 위해 정확한 컴파스가 필요했으나 컴파스 따위가 있을 리 만무하다. 슈퍼 만능 아이템 서류봉투로 간단히 컴파스를 만들어 내어 사용했다. 서류봉투의 중요성을 실감 할 수 있었다.

▲ 역시 만능아이템 서류봉투!! 구멍 두 개로 간단히 컴파스 완성

단지 종이를 잘라서 어떻게 박스 형태의 플스를 만드는지 알고 싶어서 자꾸만 머리를 긁는 사람들을 위해 특별히 공개하는 '우카레로' 벽세우기 공법. 이는 5,000년 전 고대국가 우카레로에서 쓰던 방법으로 우카레로가 로마에 의해 멸망한 뒤 남몰래 전수되어 내려오던 비밀 공법으로 제너 단원이 우연찮게 길에서 주운 책이 이 벽세우기 공법이 적힌 비전서라고 한다. 그의 손에 의해 5,000년의 세월을 건너뛰어 펼쳐지는 우카레로 벽세우기 공법은 차라리 아름답

▲ 이것이 바로 우카레로 벽세우기 공법!

▲ 플스의 굴곡까지 완벽히 재현하고 있다

▲ 플스와 나

이 달의 수퍼 아이템

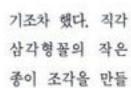
록타이트 접착제

순간 접착제라고 불리며 거의 모든 코스프레 제작에서 폭넓게 사용되고 있으며 그 뛰어난 능력은 활용도는 만화 이나중 탁구부를 통해 이미 잘 알려졌다. 독한 화공약품 냄새도 나지 않고 종이, 나무, 벽돌이나 타일에도 잘 붙고 떨어지지 않는……(이런 얘기를 우리는 지하철에서 간혹 듣게 된다) 아무튼 '존 뽄드'다. 비싼 가격이 부담되지만 확실히 이런 거 하나는 사놓으면 편하기에 무리를 해서 장만했다.

◀ 생긴 것부터가 싸구려 순간접착제와는 다르게 생겼다

▼ 그 놀라운 성능의 폐해, 이제 병원에 가서 수술을 받아야 한다

▲ 렌즈부분에 나올 코스가이의 얼굴 사이즈를 재고 있다

▶ 코스가이의 얼굴로 만들 렌즈부분을 서류봉투로 임상실험했다

기조차 했다. 직각 삼각형꼴의 작은 종이 조각을 만들어 상판 안쪽에 세운 뒤 그 옆에 벽을 직각으로 세워 붙이는 것이 우카레로 벽세우기 공법이다. 이 기술이 오늘 플스를 재현하는데 있어 가장 핵심적인 기술이었다고 할 수 있겠다. 잘 알다시피 플스의 앞면은 밋밋한 평면이 아니다 뚜껑부분과의 부드러운 작동을 위해 약간 각이 진 모습을 하고있다. 특집 코스프레를 위해 그냥 넘어가선 안될 부분이기에 충실히 재현했다. 렌즈부분에 나올 코스가이의 얼굴을 위해 사이즈를 재보고 서류봉투로 크기를 실험해 봤다.

▶ 내부 조립 중. 내부에 깊이를 주기 위한 작업이다.

▲ 내부 완성

▲ 1/3 쯤 완성된 상태. 겉모습은 거의 갖추었다.

플스 뚜껑팀도 만들자

점점 그 모습을 드러내는 플스를 보며 다들 놀라워 할 때쯤. 오늘 작업에서 가장 어려울 것이라 예상한 뚜껑제작 작업에 들어가게 되었다. 어차피 넘어야 할 산…, 코스단은 강했다. 어차피 넘어야할 뚜껑이라면 단순히 둥글게 만드는 것만으로는 만족할 수 없다. 진짜 열리고 닫히게 설계하여 본체에 부착했다. 뚜껑에 높이를 주기 위해 일단 종이를 붙인 뒤 실제 뚜껑을 참조하여 종이를 붙여 길이를 늘인 뒤, 남아도는 11월호 브로마이드를 말아 회전축으로 만들었다. 브로마이드로 회전봉으로 삼는 방식 또한 고대 국가 우카레로의 방법으로 근간에는 세탁기 등에 변칙 응용되고 있다.

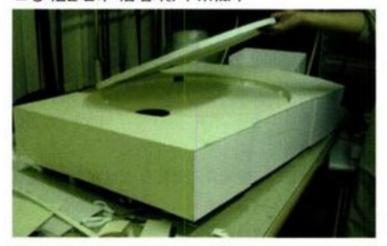
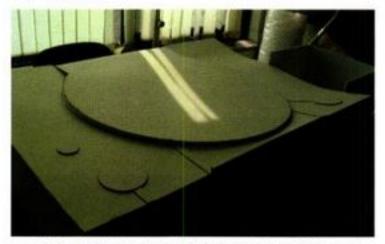
▲ 뚜껑을 본체에 붙이는 모습

▲ 봉을 붙여 뚜껑을 완성한 모습. 실물과 그다지 차이가 없다

▲ 뚜껑을 안쪽에 붙인 모습. 단단한 고정을 위해 박스 골판지를 쓴 것이 보인다

뚜껑을 붙이는데는 하드보드지로는 부족하다. 여기서 필요한 것이 두꺼운 박스들. 대부분의 박스들이 두꺼운 골판지로 되어있어서 회전축을 고정하기엔 안성맞춤이다. 적당한 크기로 잘라 두 번 꺾고 직각으로 만들어 봉에 끼운 뒤 본체 안쪽에 테입과 록타이트로 단단히 고정시키면 완벽. 안쪽에 붙어있는 상자들은 뒤집어썼을 때 머리를 고정시키기 위한 것으로 굴러다니는 상자들을 재활용했다. 이것이 없다면 약한 하드보드지는 금방 휘어버리고 만다.

플스를 보면 뚜껑 말고도 많은 것들이 달려있는 것이 보인다. 파워버튼, 리셋버튼, 오픈 버튼 등이다. 제작하는데 그다지 어렵지도 않고 빠지면 허전한 것들이기에 쉽게 쉽게 만들어 붙였다.

▲ 상자들을 붙여 직접 입기(?)가 쉬워졌다

▲ 뚜껑까지 붙여 더욱 완전해지는 플스. 이제 도장과 외양 치장만이 남았다

▲ 간단히 만들어 붙인 각종 버튼들과 본체의 높낮이 경계선 표시

마무리 작업

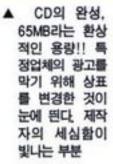
이제 본체의 제작은 끝났고 도장 작업만이 남았다. 비록 마징가 제트의 루스트 허리케인급의 바람이 밖에선 불었지

◀ 도장 작업이 끝난 플스. 거의 완벽하다

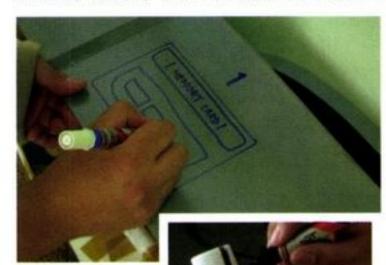
▲ 안쪽이라고 소홀히 넘어가진 않는다

▲ CD를 만들어 내는 과정. 서류봉투 컴파스는 끝까지 활용된다

◀ 이것이 막 나온 공CD의 모습. 여기에 레코딩 작업을 하면 비로소 하나의 CD로 거듭나는 것이다

▲ CD의 완성. 65MB라는 환상적인 용량!! 특정업체의 광고를 막기 위해 상표를 변경한 것이 눈에 띈다. 제작자의 세심함이 빛나는 부분

만 코스단에겐 별 장애가 되지 않았다. 밖으로 나가서 락카로 색칠하는 덴 그리 오래 걸리지 않았다.

아무리 하드웨어가 뛰어나도 소프트웨어가 부실하면 아무 소용없게 된다. 비록 코스프레를 위한 플스였지만 소프트가 없다는 건 어불성설. 급히 CD제작에 들어갔다.

이제 남은 것은 플스에 글씨를 쓰는 것 뿐. SONY, POWER, OPEN 등 겉에 쓰여진 것 뿐 아니라 안쪽까지 놓치지 않고 전부 그려주고 글을 써줬다. CD를 얹는 부분은 락커 뚜껑을 매직으로 검게 칠하여 접착제로 고정.

▲ 화룡정점의 순간……

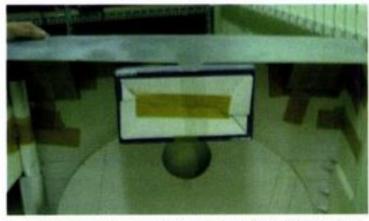
▶ CD를 얹는 곳도 만들어 두었다.

▼ 드디어 완성사진. 이제 직접 써보자.

훗! 당연하게도 완성이다~안!

드디어 완성된 플스. 너무나도 완벽하게 만들어졌기에 단원 뿐 아니라 구경하던 사람들도 모두 감탄을 금치 못했다. 아아, 신이시여 이렇게 완벽한 작품을 진짜 우리가 만들었단 말입니까? 그러나 개인적으로 듀얼쇼크나 메모리 카드, 액폴 등 여러 주변기기들을 예산과 시간의 부족으로 다 만들지 못한 것이 매우 아쉽다. 코스가이가 직접 뒤집어쓰고 여러 포즈를 취해 주었다.

▲ V사인을 하고 있는 플스

▲ 뚜껑을 열면 렌즈부분에 얼굴이 보인다

▲ 아직 빈약한 플스 내부. 언젠가는 이 부분이 다 채워질 것이다

전격 가동!

플스를 돌려 오락을 실행시키는 과정을 연속으로 잡아내었다.

▲ 바닥에 있는 플스

▲ OPEN 버튼을 누르고 손으로 힘차게 뚜껑을 연다

▲ CD를 끼워 넣고…

▲ 뚜껑을 닫고 POWER 버튼을 누른다

▲ 플레이 화면. 그러나 어째서인지 화면은 뜨지 않는다

▲ 플스 앞에서 DDR을 플레이하고 있다. 이것은 코스단의 플스 안에 진짜 플스를 내장시켜 이뤄낸 쾌거

새턴인!

몸의 70퍼센트는 물
지구인의 반은 여자
수분이 부족하면 2% 마시고
사연이 부족하면… 눈물을 마신다
수능이 코앞, 새턴인도 미달 시대를
맞이하는가?
그래도 아웃되는 사연은 있게 마련…

안녕하십니까? 하핫 성준 소년입니다. 가지님의 답변대로 미션 클리어를 위해 오늘도 겜방에서 피땀을 흘리고 있죠(사실은 땀이 아니라 돈이…) 덕분에 이제 그럭저럭…(유닛 이름은 대부분…)그래서 초보자인 제가 느낀 저의 '스타 패전요인'을 분석했죠. 그러니 초보독자님들이 읽으며 공감해 주시기를….

첫째! - '일꾼의 부족'입니다. 스타는 중반이후 유닛이 승부를 결정짓기에 충분한 자원은 곧 든든한 버팀목이죠. 그러니 끝가지 일꾼을…(돈은 칼보다 강하다).

둘째! - '한 우물을 파는 게 좋다'입니다. 저그의 경우 한 우물을 팠다면 히드라 개떼를 막을 순 없죠. 곧 개떼는 가장 손쉬운 전략이기에…(캐리어는 좀…)

셋째! - '엉성한 방어'입니다. 본인은 처음엔 입구에 포톤 캐논을 심어놓고 발전을 했는데…부질없는 일…. 후반엔 쓸모가 없죠. 그러니 여러번 실패를 통해서 터득하는 법이…가장 좋을 듯합니다.

넷째! - '개념 없는 빌드 오더'입니다. 둘째와 같은 맥락이죠. 가령 히드라 개떼를 한다면 스파이어는 필요가 없죠.

다섯째! … '초보자는 테란을 피하라'입니다. 이유는 해보면 알게되니…(초반부터 이리저리 유랑하는 처지가 되는 수가 비일비재하지요). 알아서 느끼시길….

자 이런걸 쓴 절 다른 독자들은 "지가 얼마나 잘 하길래" 라고 할 지는 모르지만(전 10월 10일 현재 약 6주 됐죠) 너그럽게 읽어주시길…. 아무쪼록 도움이 되기를 바라며…. 이만.

PS. 그 거미는 '가디언'이더군요 헤헤(퀸은 제 눈엔 날다람쥐로 보이던데요?).

▶ ***네트워크 게임이 한국을 뒤덮고 있습니다. 어딜 가나 네트워크 게임입니다. 성준 소년의 사연이 파워를 뒤덮고 있습니다. 어딜 가나 성준 소년의 사연입니다. 어느 쪽도 싫지는 않습니다. 하지만 이제 다른 것도 필요하다는 것을 느낄 뿐.***

안녕하세요. 가지님. 이제 얼마 안있으면 센무가 나오네요. 이걸 사려고 추석에 형의 돈을 사~악 했답니다. 그러니까 자세히 설명하면 큰집에 형과 같이 있었는데 형이 2층에 올라갔습니다(큰집은 3층까지 있음. 그리고 형과 난 1층에 있었음). 그사이에 큰아버지가 오셔서 돈을 저에게 주셨답니다. 이 사실은 형이 모르기 때문에 그냥 제가 먹었답니다. 근데 센무를 사고나서 형에게 이 사실을 말해도 아마 이해해주리라 생각합니다. 만약 이 사실을 알고 나서 나에게 당장 '돈내놔'라고 하면 어떡하지? 에잇! 모르겠다. 그냥 입다물고 지내자.

PS. 이번호(11월호)에 새턴인 글자 옆에 있는 가지님 그림 정말 멋있습니다.

▶ ***'얼마 안있으면'이 아니라 또 얼마 있어야 나옵니다. 규진 소년 같으니라고…. 연기가 되어 버렸어요 연기가. 참내 어이가 없어서…. 이것은 스즈키 유가 규진 소년의 '돈 가로채고 센무 사서 위안 받으려는 계획'을 처절히 Break해버린 역사적 사건인 셈입니다. 저는 이 사건을 「스즈키의 음모」 혹은 「스즈키의 난」라고 이름 붙여봅니다.***
자… '음모·난' 얘기일랑 집어치우고 형의 돈을 횡령한 규진 소년의 이야기로 돌아와 봅시다. 이유가 어찌됐던 간에 자신의 욕구를 채우기 위해 공금을 횡령한 케이스로군요. 아직 센무를 구입하지 않았으니 아직은 범행 이전인 상태이고…. 호…혹시 이것은 설마 마음씨 착한 스즈키 유 아저씨가 규진 소년에게 범행을 자백할 시간을 벌게 하려는 배려가 아니었을까요? 곰곰히 생각해보니 아니었습니다. 아쉽군요. 범행의 현장을 목격한 것과 다름없는 저는 그 사실을 혼자 알고 있기가 부담스럽군요. 그렇다고 곧이곧대로 규진 소년의 범죄를 공개할 수도 없는 일이고…. 음… 입과 손은 우물쭈물… 게다가 간질간질…. 어쩔 수 없이 우리만의 '암♡호'로 이곳에 남겨 놓도록 하죠(어째서 하트가 들어간 거냐…).
이봐요□형님!□동생이□당신의□돈을□가졌어□당신은□속았다구!

안녕하세요. 소울칼리버에 반, 요즈음 스타에 반 미친 독자입니다. 지난달에 정말 조마조마했습니다. 지난달 소울~공략때문이죠. 난데없는 공략(물론 예상도 했지만)에 전 갑자기 날벼락. '크…큰일이다. 내 8개월간의 공략이…' 그것도 다음달에 계속…까지? 하지만 다행히도 작년공략과 큰 차이가 없다는 것. '흐흐…흐흐…흐하하 다행이다. 나만의 공략이 들키지 않아서 정말 다행이야. 이제 나만의 지식은 모두 내 것이다. 하하하하하~' 예? 가르쳐 달라고요? 맨입으로 못해. 저얼~대로. 가지님께서 담당자의 권력층에 계신다면, 저는 이 게임의 전수자 권력층으로 남겠습니다. 뭔지 아시겠죠? 그나저나 요즘 스타에 빠진지라 고생이 심합니다(이성준 독자처럼). 테란으로 하는데 초반에 당하질 않나(동생이 말하기를 초반 러쉬라 하더군요). 어느 정도 됐다 싶으면 다크 템플러 또는 비행 떼거지에 당하는 사태로 벌써 0승 20연패가 되어 가는 지경(휘청). 이하 생략. 그럼!

▶ ***춘근 독자 소년. 어째서 당신은 솔칼이 당신만의 공략으로 남아주길 바라는 것입니까? 당신은 그렇게 해서라도 강자가 되고 싶은 것입니까? 추하군요. 난 춘근 독자 소년의 그런 모습을 보기 위해 이 자리에 앉아 있는 것이 아닙니다. 강해지고 싶습니까? ………대답이 필요합니다. 이 부분부터는 대답을 해가며 읽으세요. 강해지고 싶습니까? ……! 더 크게! 강해지고 싶습니까? …! 좋아요. 충분한 의지가 당신의 음성으로 전해지는군요. 좋습니다. 좋아요. 무슨 얘기를 하려고 했죠? 아…강해지는 얘기였죠. 음…. 음…. 음… 축하합니다.***
당신은 강해졌어요. 아… 방법을 제시하기로 한 거군요. 강하다…튼튼하다. 건강하다는 거죠! 이것은 규칙적인 식사가 중요합니다. 그리고 자기 전엔 이를 닦을 것이며(더불어 일어나서도). 아침식사는 젓가락으로 하는 습관을 들이세요. 어느 순간엔가 몰라보게 건강해진 자신의 모습을 느낄 수 있을 것입니다. 3개월 지속 요망.

이번 달도 어김없이 제 사연은 없군요. 흑흑. 15살이라 마음을 안정시킬 약(소주)도 못먹구. 이런…. 어찌됐든 또 띄웁니다. 아 가을이네요. 가을. 가을. 가을에 맞게 시를 띄울께요. 가을에 맞는 시.

가 지
아~ 날씨가 쌀쌀하다.
가지나 치러 가세.
기습공격 당한 가지.
붙어 있다 떨어지네.
아~ 또 안뽑혔다.
가지나 치러 가세.
기습공격 당한 가지.
결국 파워에서 짤렸네.

메롱~. 그간 내 사연 안 뽑아준 화풀이요. 그간 우표 값, 편지지 값…흑~윽~!

▶ *음 분노의 일격을 시로 가하다니 상당히 그로테스크한 발상의 소유자 로운 소년. 이런다고 그대의 우표 값 편지지 값이 줄지는 않아요. 우표 값 화풀이를 편지로 한다면 그것은 살인을 막기 위해 살인을 하는 것과 조금도 다를 것이 없지 않습니까? 시로 화풀이를 해도 마찬가지라는 것을 주지해야 합니다. 그리고 꽤 방금 전부터 신경 쓰여서 견딜 수가 없는 구절이 있는데 바로 '기습공격'이라는 저 단어 말입니다. 저 자리는 아무리 봐도 '보쌈'이라는 단어로 바꾸는 것이 적절할 것으로 생각되는군요. 자~ 한 단어를 바꾼 기념으로 제가 다시 한번 로운 소년의 시를 멋지게 포장해 드리죠.*

가 지
이로운 소년
아~ 날씨가 쌀쌀하다.
보쌈 당하러 가지.
뭐야? 또?
어휴~! 왜 이렇게 불만이야?
뭐? 이건 아니라고?
그럼 니가 해봐라.
.....
뭐야 아무 말 못하는 주제에!

와~! 이걸 보아요! 한 단어를 바꾸는 것만으로 전혀 다른 시가 된 것 같은 느낌이지요?

새턴이 새로운 밀레니엄까지 수명을 연장시키는 방법.

No. 1 새턴을 아프리카 등지에 보급하자.

No. 2 달이나 목성에 새턴을 두고 오자. 혹시 외계인이 있다면 새턴을 발견해서 play해 볼 것이다. 그것이 유행이 되어 외계인들의 최고 인기상품이 될 수 있다.

No. 3 바다 속에 새턴을 빠뜨려 수중 생물들이 새턴을 즐기도록 하자.

No. 4 타임머신으로 10년전으로 되돌아가 새턴을 보급시키자.

어때요? 가지님? 새턴인 6개월동안 뽑힐 자격이 되나요?

▶ ....

가슴에 손을 얹고 물어보세요.
자격 된다고 생각합니까?
곤장감입니다.

안녕하세요 가지님 성은 성이고 이름은 은인 이름하여 '성은'입니다. 요즘 오락 말고 미쳐버린 것이 있습니다.
그것은 프라모델 조립입니다. 어렸을 때 남자라면 한번쯤 다 해봤을 추억! 하지만 저는 그 추억을 떨쳐버리지 못하고 지금도 이어가고 있습니다. 조립만 하는 수준에서 에나멜을 칠해서 먹펜으로 선을 채운다든지 나이를 먹은 만큼 수준도 그만큼 높아졌습니다. 깊은 추억 속에 고통이 있는 법인지… 그 한 예로 모빌 슈츠 건담 프라모델 1:100 모델 평균값이 25,000~30,000원 ¥의 14배 하지만 장사하는 사람들 속셈이란?
97년쯤 수입해놓은 물건도 품질 표시 스티커를 떼어버리고 환율이 많이 올랐다며 오른 값 전부 그대로 받아버리고…(어휴). 처음 프라모델을 접하시는 분들은 그것도 모르고 그 물건을 사버리고…. 참으로 독한 상술입니다. 가지님 요즘은 양심 찾아보기 힘든 세상입니다. 그럼 안녕히.

▶ *오! 프라모델이라… 저도 자그마치 얼마 전에 MSZ-006… 그렇습니다. 제타 건담 MG(마스터 그레이드) 모델을 손에 넣었습니다. 정말로 오랜만에 만져보는 프라모델. 예전에 발매된 Z 건담 프라모델과는 세계관이 다르더군요. 관절 하나하나까지도 조립해야 하는 섬세한 디자인. 보이지 않는 곳에까지 미치는 섬세한 구성. 아~! 저는 마감 야근을 마치고 귀가해서는 조금씩 조금씩 제타를 완성시켰습니다.*
하루는 머리…, 그리고 하루는 팔…, 플라스틱 조각들을 조합, 파츠를 만들어가는 즐거움은 정말 이루 말할 수 없이 큰 것이었죠. 한편으론 아쉬운 생각도 들더군요. 완성시켜버리면 이 즐거움의 시간이 사라져 버리는 것 아닌가 하는 생각에…. 그러나 완성품을 탄생시키고 싶다는 강렬한 욕구가 아쉬움을 잠재웠습니다.
이윽고 작업에 착수한지 닷새 되던 새벽! 저는 거룩한 미소를 뿌려버리고 말았습니다. 완성…. 수줍은 듯 움츠린 어깨, 미끈하게 뻗은 대퇴부, 종아리라는 이름 자체를 무색하게 만들 정도로 강렬하고도 두꺼운 종아리. 신은 아담과 이브 이후에 제타를 만들었구나…. 게다가 변신도…. 새벽 4시에 잠들어야만 했던 그간의 노고는 완성된 제타의 모습 하나로 씻은 듯이 떨어져 나갔습니다. 아아… 인류에게 탐미의 즐거움과 예술에 대한 동경, 그리고 여인의 순정을 다시 한번 일깨워주는 프라모델(그중에서 단연 제타). 그것이 비싸다고요? 아아…슬픈 일입니다. 모델 하우스(아파트 말고) 아저씨…!. 소년에게 꿈을 주소서….
프라모델은 새천년의 문턱에 가장 어울리는 소년의 꿈입니다. 그리고 Silver boy… 당신도 꿈을 위해서라면 돈을 아끼지 말게나…. 당신의 그 큰 몸은 그것을 위해 있는 거야.

음~ PS2가 나온다더군요. 대충 제가 PS2가 나온 다음의 게임계를 예측해보면 다음과 같습니다.

1. PS2가 나온 후 한 6개월 정도는 DC처럼 팔리지 않을 것이다.
   이유는 비싼 본체 가격과 비싼 DVD-ROM 가격 때문이다.
2. PS2가 안 팔리는 동안에 PS로 나오는 소프트들이 대거 등장할 것이다. 그리고 PS2에 기대작(FF9나 DQ8 정도)이 나올 때쯤이면 PS의 신작 소프트는 더 이상 나오지 않을 것이다.
3. 다른 차세대기(DC, N64)는 PS2에 밀려 부진을 면치 못할 것이다…라고 생각하겠지만 PS2의 복사CD나 복사 DVD-ROM이 나올 때까지는 다른 기종도 건재할 것이다.
4. 그리고는 지금의 PS처럼 PS2도 게임계의 황제로 몇 년간 군림할 것이다.
   이상이 내가 생각해 본 것들이다. 지금의 PS가 황제자리로 오른 것은 탄탄한 소프트의 영향도 있지만 복사CD의 영향이 크다. 만약 FF8이 정품으로만 나왔더라면 과연 FF8을 살 사람이 몇 명이나 있을까? 물론 나도 복사 CD를 가지고 있다. 그렇지만 복사 CD가 사라질 경우 우리나라의 비디오 게이머들의 약 70%는 사라질 것이다. -후략-

▶ *오… 태운군…, 긴 시간 손태워가며 이런 사연을 적어 보내주었지만… 글쎄요…음 뭐랄까 딱히 틀렸다고 말하기도 그렇지만…옳지 않다고나 할까…, 아…이런 사연은 답변하기 참으로 막막한 부분이 적지 않아요.*
일단 조목조목 살펴봅시다. 그전에! 확인하고 넘어갈 부분이 있죠? 기합을 모아 확인하며 넘어가 봅시다. 우선! PS의 성공에 있어서 한국이 차지하고 있는 비중을 살펴봅시다. 전세계적으로 6000만대가 팔린 PS인데 말이죠. 과연 우리나라에서 소화해 낸 하드웨어 소비량은 그 몇 퍼센트일까요? 알고 보면 손을 태운 소년이 생각하고 있는 만큼 국내 비디오게임 유저들은 많지가 않답니다. 슬프게도 말이죠. 극단적으로 얘기하자면 '한국의 PS 히트'는 '일본에서의 히트'의 여파인 셈입니다(음~극단적이야 극단적). 자 그럼 1번 항목부터 차근차근 살펴봅시다. 처음 6개월간은 팔리지 않을 것이다…. 음…제 생각은 그렇지 않습니다. 단순하게 생각하면 PS2는 고가의 DVD플레이어 + 게임기죠? 이거 하나만으로도 주저 없이 구입할 계기가 생기는 것입니다. 39,800엔이면 플스나 새턴이 처음 등장하던 시기의 가격과 그다지 차이가 나지 않는 수치입니다. 게다가 대용량, 고화질, 고음질의 영화 및 애니메이션을 감상할 수 있는 DVD 기능까지 부가된 머신. DC처럼 잘 팔리지 않는다? DC가 소비자에게 어필한 것은 그때까지의 게임기를 뛰어넘는 성능이었지만, PS2는 그 이상의 것을 제시하고 있습니다. 초기에 생산되는 물량이 모자라서 프리미엄이 붙지는 않을지 걱정이네요. '웃돈주기 사태'가 벌어지면 우리도 피해자가 될 수 있겠죠? 아마도 게임점 등지에서 'PS2 입하! 더도 말고 딱 100만원!' 등의 광고문구를 보게 될 테니까.
어라? 조목조목 짚어가려고 하니까 글이 무척이나 길어지게 되는군요. 음…이것은 실패….
하는 수 없이 정리를 시작해 보도록 합시다. Burned boy(태운 소년)의 글에는 복사 CD를 장기간 사용해 온 것으로 인한 '무감각'이 잔뜩 배어 있군요. 딱 꼬집어 '나쁘다'고 하기는 어렵지만 고쳐져야 될 것이 아닌가 싶습니다. 언젠가 저렴한 정품이라는 것이 생겨나면…자연히 없어질 문제일 수도 있겠군요.
아…어렵습니다 어려워. 한국의 비디오게임 시장, 그 황금기는 도래할 것인가?

가지님! 낙엽이 떨어지는 가을입니다. 건강하신지요. 저는 김성훈이라고 합니다. 가지님은 왜 닉네임이 가지세요. 혹시 싸가지가 없어서? 두 모군과는 친구인걸 알고 계시죠?(모르시나) 저는 상품도 아니고 선물을 받기 위해 열심히 노력하고 있습니다. 제 친구인 두 모군이 아무리 글쓰기를 잘못했다고 해서 그렇게 놀리시다니(박수!). 한편으로는 열 받으면서 엄청 웃었습니다. 요코는 고1이라는군요(난 연상이 싫어! 하지만 두모군 왈, 난 연상이라도 선물도 아니고 상품 주는 여자가 젤 좋아). 그런데 요즘 두 모군은 다른 여자와 바람을 피우고 있습니다. 이 모양이라는(나이는 동갑). 상품은 주지 않지만 한국사람과 펜팔을 하려고 합니다. 요즘 두 모군을 보면 한숨이 나옵니다. 가을 타고 있는 두 모군입니다. 제 사연인데 두모군 얘기만 써 놨네요. 가지님 저와 펜팔하실래요? 상품 드릴게요. 뭘 드릴깝쇼? 제사연 실어줌 다음달 상품 주지롱.

▶ *음…그러지 않아도 말입니다. 두슬기 소년을 향한 질타와 동경의 사연이 무척이나 많이 왔습니다(많이 왔다고는 하지만 이미 밝힌 바와 같이 이번달에는 극히 저조한 사연 실적). 모두들 그녀의 사진이 새턴인의 대문에 실리기만을 학수고대하고 있는 듯합니다. 저라고 왜 미녀를 거절하겠습니까. 미녀의 사진이라면 언제라도 기다리고 있습니다. 말나온 김에 1월호에는 요코 고1 소녀의 사진을 실어보도록 하죠. 자 모든 것은 두슬기군에게 달려 있습니다. 일본의 요코와 펜팔을 하고 있는 두슬기 소년, 나와주세요!*

PS. '글쓰기를 잘못했다' 라는 것도 못지 않게 어색한 표현이군요.
PS2. 상품은 탐나지만 펜팔은 일거리와 같아서 사양합니다. 이곳에 보내는 사연으로 만족하시길~.

일본의 요코와 펜팔을 하고 있다는 두슬기입니다. 그런데 기쁘고도 기쁜 일이 생겼습니다. 요코에게 답장이 왔기 때문입니다. 그것도 작은 소포와 같이 뜯어보니 플스 게임 CD인 '성검전설-레전드 오브 마나' 였습니다(정품). 저는 깜짝 놀랐습니다. 저번 편지에 갖고 싶은 일본 선물(상품?)을 물어보길래 장난 삼아 플스용 게임 CD를 달라고 한 것입니다. 정말로 오다니…(중고긴 하지만) 편지에는 자기가 다 클리어했다고 준 것이라 했습니다. 나도 뭘 줘야 하는데…. 역시 마음의 선물이!(퍽) 가지님 가지님이라면 이럴 때 어떤 선물을 주겠습니까?
그럼 이만.

PS. 요코와는 펜팔한지 어언 1년 반입니다.

▶ *오! 친절하게도 저의 부름에 두슬기 소년이 금새 등장해 주었군요! 감격스럽기도 해라. 여전히 자신의 펜팔 친구 '요코' 자랑 일색입니다. 그러나 여전히 변한 것이 하나도 없군요 그대는…. 예를 통해 살펴보도록 할까요?*

일본에서 CD가 보내져 왔다. 정품 CD였다.
위의 문장은 극히 당연하고 자연스러운 사실입니다. 이상할 것이 하나도 없지요. 사건이 될만한 요소가 거의 없습니다. 그렇다면 아래 문장을 살펴보도록 하죠.

일본에서 CD가 보내져 왔다. 복사 CD였다.
이건 사건입니다. 일본에도 복사 CD를 사용하는 이들은 물론 있습니다만, 일반적으로 정품을 사용하고 있죠. 그런데 복사 CD를 보내줬다면… 그것은 정말 보기드문 일 아니겠습니까?
여기까지 썼는데도 이해하고 있지 못하군요. 상품 소년…. 사연에서 괄호까지 그려가면서 CD가 정품임을 주장할 필요가 전혀 없었다는 얘기를 하고 있는 것입니다.
아… 당신은 정말 이상한 표현을 쓰면서 살아가지만 나는 그대가 부러워요.
나의 요코를 지켜줘.

인천의 진정한 게이머 이유민입니다. 이번호 파워를 보니…아~. 다 떠났습니다. 떠납니다. 가지님 빼고, 아가박님, 메이Lee님, 구구리님, 허우적님…, 겜훈장님… 요즘 보신 분들은 잘 모르시겠지만…, 제가 보기 시작했을 때부터 계시던 분들이 요즘 하나 둘씩 떠나시더니 요번호에는 두분이나…. 천년 펭귄님이 들어오신 지도 별로 안된 것 같은데, 요즘 떠나신다는 말을…대폭 물갈이인가요? 영원히 계실 줄 알았는데.
떠나시더라도 가끔 인사주시면 안됩니까?
돌아와 제발~ 흑.

▶ *음…나약한 소년이군요. 그렇게 나약해서는 큰 일을 저지를 수가 없어요. 이별은 더 크고 기쁜 만남을 위한 전주곡에 불과할 뿐입니다. 그 예를 들어 드리죠. 가슴 깊이 밀려오는 감동의 드라마입니다.*

…하교길, 친구들과 헤어지고 엄마를 만났다.
어떻습니까?
친구들과의 헤어짐을 꿋꿋이 이겨낸 이 착한 어린이는 엄마를 만나게 된 것이죠.
친구들은 더 큰 영광과 진리, 그리고 '쾌락 32g의 푸들 고구마'를 찾아 떠나갔지만, 이것을 견뎌낸 소년은 꿈에도 그리던 엄마와 재회하게 되는 겁니다. 유민 소년 당신의 나약함은 무엇을 위해 떠나갑니까? 자문자답하시기 바랍니다. 친구들은 떠나갑니다. 친구들은 인사하지 않습니다. 암소는 자기 살이 맛있다는 것을 모른채 죽어갑니다. 게다가 바위에 걸린 암초처럼.

제게 고통의 나날이 욱~. 10월 11일부터 중간고사라는 악령이 나에게 달려 붙어…헉! 에너지가 떨어지는 군. 가지님…가지님에겐 시험이란 게 없습니까? 예를 들어 공략 빨리하기 시험이라든지. 당근으로 없겠죠? 저는 꿈꾸고 있습니다. 오락으로 보는 시험을! 오락으로 시험을 본다면 난 만점과 올백을 받을텐데…. 하지만 꿈이죠? 가지님?
아참! 가지님은 실연이라는 것을 맛보셨는지요. 저는 맛보았습니다. 참 마음 아프더군요. 너무나 좋아하는 그녀를 잊는다는 게…. 엄청난 눈물도 흘렸고 내가 좋아한다고 말해 보았지만 나에게 눈길 한번 안주고 그녀는 좋아하는 친구가 있고 그녀가 좋아하는 친구는 나랑 친한 친구고 휴~. 답답하네요. 이 일을 어떡하면 좋겠어요? 암튼 가지님 몸 건강하시고 언제나 happy day가 되길 바라며 안녕히!

▶ *신영 소년의 사연을 보니 문득 이런 책 제목이 생각나는군요. '시험은 없어도 시련은 있다'. 또 이런 책도… '시련이 있는데 실연도 있다'. 어느 책을 먼저 읽어도 좋습니다. 각각의 책의 제목으로 답변해 나가도록 노력중입니다.*

시험은 없어도 시련은 있다
네… 게임잡지 기자에겐 시험이라는 것이 없습니다. 물론 자신이 원한다면 사법고시를 비롯한 각종 고시에 응할 수 있습니다. 어려운 시험엔 합격할 수 없고, 쉬운 시험엔 합격할 수 있습니다. 그러나 놀랍게도 그것은 기자와는 별로 상관이 없는 일이죠. 그러나 저희에게는 한달의 반을 불사르는 시련이 있습니다(더불어 SFC에는 떠돌이 시렌이 있습니다).

시련이 있는데 실연도 있다
이런 시련이 계속되는 동안 많은 기자들이 실연을 겪게 됩니다. 발음이 비슷한 탓이라는 의견도 항간에 떠돕니다만 그것은 사실이 아닙니다.
그 이유는 단하나 '시간 부족' 때문입니다. 정상인들이 놀고 있는 시간에 일하고, 일하는 시간에는 놀아야 하는 슬픈 운명…. '마감'이라는 시련의 기간, 그것은 실연을 낳고, 실연은 외톨이의 설움이라는 또 다른 시련을 낳습니다. 세상은 시련과 시렌과 시험과 실연 투성이야. 쳇.

형, 안녕하세요. 저는 박 준호라고 합니다. 얼마 전에(몇 달) 제 친구에게 공략집을 빌려주었습니다. 그리고 1주전에 친구에게 공략집을 달라고 했습니다. 그런데 친구가 하는 말이 빌린 기억이 없다는 것이었습니다. 저는 억장이 무너져 내리는 줄로만 알았죠. 하지만 어쩝니까… 빌린적이 없다는데… 저는 막 따졌는데 빌린 적이 없다고 계속 그러더군요. 그리고 어제 미안하다며 공략집을 주더군요. 저는 띨띨한놈, 멍청한놈 등등 여러 가지 욕 어택을 퍼부었죠. 하지만 공략집을 돌려 받았으니 다행이네요. 그럼 안녕히 계세요.

▶ *나쁜 친구군요. 더 이상 만나지 마세요(게다가 전화도). 오! 칸이 모자라서 답변은 이만…. 못내 아쉬워요. 울지 말아요.*

GB의 무한한 가능성에 주목하라!

[떠돌이]

N64가 실패한 하드웨어임은 분명할 지 모른다. 하지만 닌텐도는 아직도 게임보이(GB, 국내 상품명 : 미니컴보이)라는 하드웨어를 가지고 컨슈머 시장의 2위(1위는 당연 PS)를 고수하고 있다. GB가 별 것 아닌 것 같아도 휴대용 게임기로서는 독보적인 위치를 완벽하게 구축한 셈이다. 지난 호 본지에서 실시한 앙케이트 결과를 보더라도 국내에서도 단연 2위 게임기는 GB다. 결국 닌텐도의 주력은 N64가 아니라 GB인 셈이다.

1989년 태어난 GB는 올해로 탄생 10주년을 맞았다. 단일기종으로 GB 만큼 오랜 동안 사랑을 받았던 게임기는 아직 없다. 물론 GB 컬러가 작년에 발매되지 않았냐고 반문한다면 PS 역시 알게 모르게 수많은 버전 업이 이루어 졌다는 사실을 말해 주고 싶다. 하지만 중요한 것은 GB야 말로 '게임이 무엇인가' 하는 원칙을 잘 지키고 있는 게임기라는 점이다. 게임의 제 1원칙은 '재미'이다. 그래픽이 뛰어나다고 해서 좋은 게임이라는 시대는 이제 지나갔다.

아무튼 이 자리에서 말하고 싶은 것은 아직 우리가 그것이 무엇인지는 알 수 없지만 그 동안 꿈쩍도 않던 GB가 이제 슬슬 움직이기 시작했다는 것이다. 10년이라는 세월이 흐른 GB도 이제 어떤 방향으로든 거듭 태어나야 하기 때문이다. 단지 우리가 원하는 것은 지금의 차세대 게임기들처럼 보이는 것에 얽매이지 말고 그 동안 GB가 보여 주었던 것처럼 원칙에 충실한 버전 업이기를 바라는 것이다.

자 다시 한번 모두 모이자!

마리오 파티 2 (가칭)

제작사	닌텐도
장르	보드 게임
발매일	12월 17일
발매가	5,800엔

마리오를 아는 사람들이라면 누구나 기다리고 있을만한 대작 보드 게임 마리오 파티. 이번에는 「2」에 등장하는 여러 가지 최신 정보와 더욱더 아기자기해진 맵 등을 전격 공개한다.

마리오와 요시, 쿠파 등 「마리오」 시리즈로 유명한 인기 캐릭터들이 총 출동하는 「마리오 파티 2」 전작보다 한층 더 발전한 여러 가지 신 요소들을 살펴보도록 하자.

스토리

마리오와 그의 친구들이 힘을 합쳐 만들어낸 '마리오 랜드'. 그러나 다른 영웅들이 자신의 이름이 이 나라의 이름에 어울린다며 불만을 품기 시작한다. 그 시기에 갑자기 쿠파가 나타나 '마리오 랜드'를 점령해 버린다. 그래서 그들은 쿠파를 제압하는 슈퍼 영웅의 이름을 이 나라의 이름으로 정하자고 제안하게 된다. 게임 속에서는 5개의 테마 랜드로 나눠 싸움을 시작하게 된다.

「2」에서만 볼 수 있는 신 요소 대 공개

게임 룰

게임의 흐름은 기본적으로 전작과 큰 차이가 나지 않는다. 플레이어는 주사위를 던져 자신의 말판을 이동시키고 멈춰진 매스에서 일어나는 이벤트나 미니 게임 등을 통하여 코인을 얻는다. 코인을 20개를 모으면 이것을 스타와 교환할 수 있는데 게임 종료시 더 많은 스타를 모은 플레이어가 그 맵의 우승자가 되는 것이다.

▲ 코인을 20개 모아 스타로 교환하는 것이 게임의 목적

▲ 키노코에게 말하면 코인을 스타로 바꿔준다

새로운 매스

「2」에서는 전작과 다른 몇 가지 매스들이 새롭게 추가되었다. 그 중 두 가지만을 우선 공개한다. 먼저 아이템을 얻을 수 있는 '아이템 매스'와 자신이 가지고 있는 코인을 서로 빼앗는 '배틀 매스'가 바로 그것이다.

▲ 아이템을 얻도록 하자

맵마다 고유 이벤트가 존재

전부 5개로 이루어진 맵 중에서 이번에는 '웨스턴 랜드'와 '해적 랜드'를 중심으로 소개하도록 한다. 맵 안에서는 기관차나 그 밖의 여러 가지 것들을 이용해서 맵을 '숏 컷'하는 것도 가능하며 맵 고유의 이벤트가 존재하므로 독특한 재미가 가득하다.

◀ 배틀 모드로 상대방의 코인을 빼앗도록 하자

Nintendo64

웨스턴 랜드

바나 짱 술집 바나짱이 모두를 한 곳에 모아 같은 매스에서 재 스타트하게 된다

기관차 역

웨스턴 랜드를 달리는 기관차. 요금을 지불하면 다음 역으로의 이동이 가능해진다

해적 랜드

상어 상어에게 5개의 코인을 제공하면 다음 섬까지 이동시켜준다. 빠르게 이동하는 것도 하나의 방법

특수매스

해적선에 있는 포대를 장악하면 맞은 캐릭터에 한해서 스타트 지점으로 강제 이송된다

맵에 따라서 코스튬이 변화!

플레이어가 선택할 수 있는 캐릭터는 전부 6명. 「2」에서는 그 캐릭터들이 활약하는 테마파크에 따라서 복장이 변화한다

▲ 마리오가 멋지게 변신!

▲ 피치 공주의 드레스를 주목하자

▲ 귀엽다 요시

▲ 와리오의 등장이다

▲ 루이지 왠 엘비스프레슬리(?)의 등장인가?

▲ 동키콩

턴 종료시의 미니 게임도 새롭게 추가!

마리오 파티에서 절대 빼놓을 수 없는 미니 게임. 매 턴마다 즐길 수 있는 미니 게임은 승자에게는 코인을, 패자에게는 패배감을 충분히 제공한다.

▲ 슬라이드 봅슬레이. 봉킹을 타고 폭주다!

▶ 스피드 포켓. 이것은 미국 오락의 전형적인 축구 게임을 변형시킨 것이다

▶ 윽 이건 마리오 초기 버전에 나오는 망치다! 이것으로 상대방을 제압하자

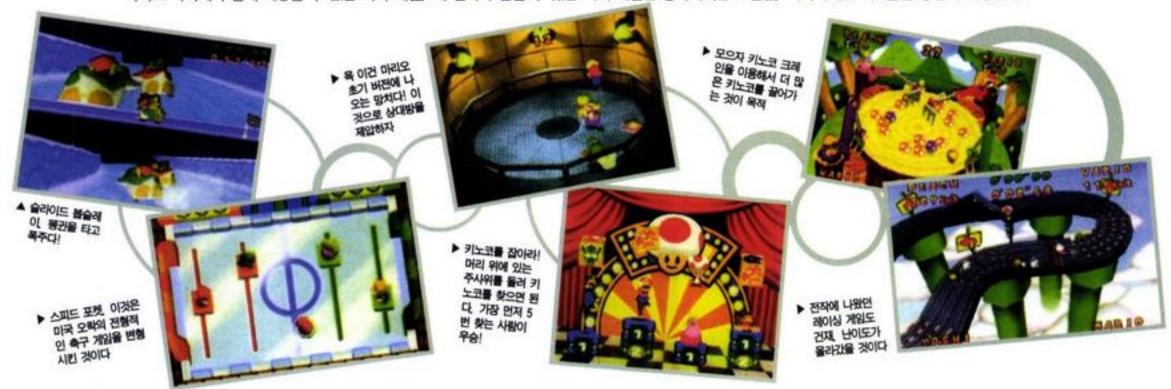
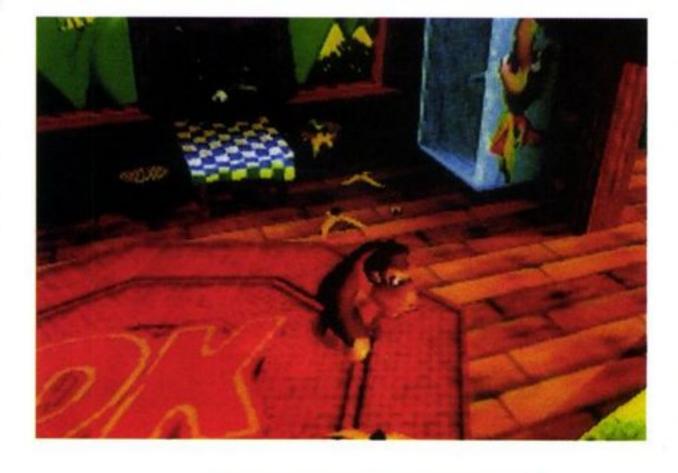
▶ 키노코를 잡아라! 머리 위에 있는 주사위를 돌려 키노코를 찾으면 된다. 가장 먼저 5번 찾는 사람이 우승!

▶ 모으자 키노코 크레인을 이용해서 더 많은 키노코를 끌어가는 것이 목적

▶ 전작에 나왔던 레이싱 게임도 건재. 난이도가 올라갔을 것이다

동키콩이 돌아왔다

동키콩 64

제작사	닌텐도
장르	액션
발매일	12월 10일
발매가	7,800엔

액션 게임의 대명사라고 할만한 동키콩. 전작의 명성에 전혀 손색을 주지 않는 아름다운 그래픽과 뛰어난 연출로 또 한번 진행형 액션게임의 장을 연다.

3D로 무장해서 돌아온 동키콩64. 이번에는 동키와 디디가 참가, 타이니, 런키, 챤키 등의 5마리의 콩을 사용해서 게임을 진행해야 한다.

액션의 리얼함 추구

동키콩을 즐기려면 우선 완벽하게 동작들을 익혀 두어야만 한다. 우선 중요한 액션들을 살펴보도록 하자.

수영

수중이동을 할 때 사용하는 동작으로 숨쉬는 방법을 확실하게 알아둬야 한다.

◀ 이런다고 숨이 막힐까?

던지기

뭐든지 적들을 제압할 만한 물건을 던질 때 사용하는 동작

◀ 멋지게 던져서 적을 맞추자

매달리기

밧줄을 타서 위로 올라갈 때 필요한 동작

◀ 햇님과 달님이다! 밧줄이어 살려주세요

들어올리기

동키콩에 있어 빼놓을 수 없는 액션으로 드럼통을 들어올릴 때 사용한다.

◀ 드럼통을 들어 올려야만 진행이 가능한 곳도 있다

신 보스 등장

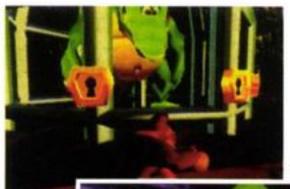
이번 작품부터 완벽한 폴리곤으로 게임으로 제작되는 동키콩. 따라서 좀 더 리얼한 사이즈의 보스들이 등장한다.

◀ 정말 크다!

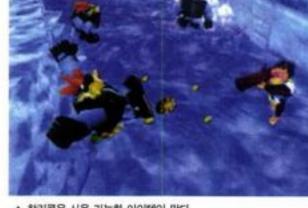
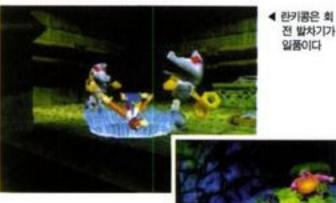
▶ 너희들은 치사하게 여럿이 덤비냐?

▶ 이상하게 생긴 보스

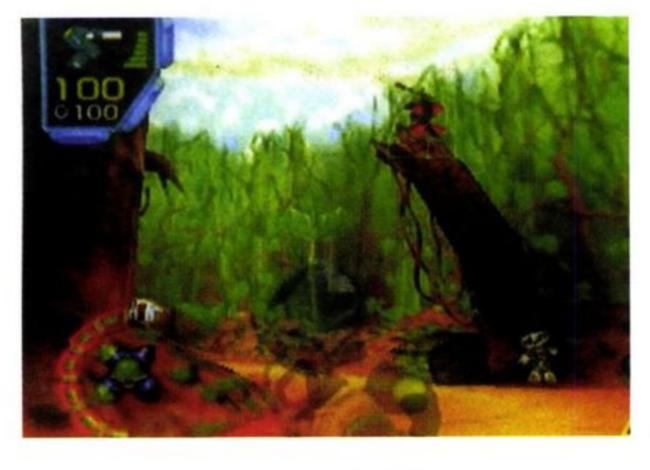
콩 패밀리의 특성을 잘 파악하라!

이번 작품에는 총 5마리의 동키콩이 등장한다. 하지만 그냥 등장해주는 것은 아니다. 5마리 각각의 캐릭터마다 특수능력을 가지고 있는데 게임 중에는 이것을 이용하지 않으면 클리어 하지 못하는 스테이지가 있으니 잘 활용하도록 하자. 스테이지는 총 8개의 테마로 이루어져 있으며 테마별로 다시 작은 스테이지가 존재한다. 과연 5마리의 동키콩들을 잘 활용해서 총 8개의 테마를 클리어할 수 있을까?

▲ 챤키콩은 사용 가능한 아이템이 많다

◀ 란키콩은 회전 발차기가 일품이다

▶ 타이니콩은 특이한 머리스타일로 공격을 하는 것이 특수능력

이번엔 액션게임이다

스타 윙즈(STAR WINGS)

제작사	닌텐도
장르	액션
발매일	11월 27일
발매가	6,800엔

개성적인 메카닉과 그래픽, 그리고 사운드를 가지고 있는 이 게임을 주목하라! 약간은 닌텐도의 분위기에서 벗어난 듯한 게임 「스타 윙즈」의 매력을 파악해보자.

「스타윙즈」는 '슈리켄'이라는 무기를 기본으로 그 외에도 다양한 무기들을 사용해서 상대방을 제압하는 액션 게임이다. 플레이어는 상황에 따라 캐릭터들의 특성을 이용해서 침입자인 곤충형 로봇군단과 싸워야 한다. 게임의 모든 부분이 풀 폴리곤으로 이루어져 있으며 각각의 스테이지마다 캐릭터의 특수능력을 잘 사용해야만 클리어가 가능하다. 철저한 공략으로 적들을 제압하도록 하자. 세계의 평화를 되찾을 수 있는 자는 당신뿐이다.

이 게임의 주인공인 존

◀ 루프스는 호버링을 이용해 공중 부유도 가능하다

▲ 전투 중에 자신의 위치가 1인칭이 되면 자동적으로 캐릭터가 투명해진다

▲ 폴리곤의 퀄리티가 상당하다

▲ 용암의 위를 걸어다닐 수 있는 특성을 가지고 있다

◀ 그녀는 물 속에서도 자유롭게 움직일 수 있는 특성을 가지고 있다

◀ 루프스 호버링을 이용할 줄 아는 로봇 견

▲ 스테이지의 마지막인 문. 이것을 열기 위해서는 일정조건을 만족시켜야 한다

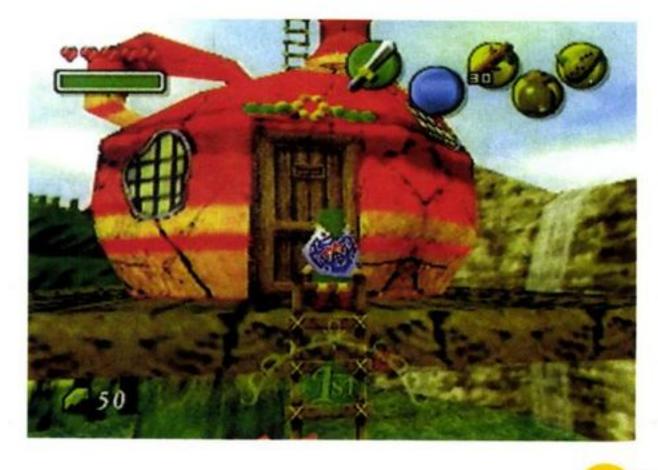
대전 플레이도 가능

일정 조건을 만족시키면 2인의 컨트롤러를 사용한 협력 플레이도 가능해진다. 그리고 여러 친구들과 동시에 즐길 수 있는 '배틀 모드'는 가장 마지막에 남는 플레이어가 우승하는 규칙의 모드이다. 또한 「스타 윙즈」에는 타겟 모드라는 특이한 모드가 존재하는데 이것은 등장하는 적들을 많이 사살하는 것이 목적인 모드이다.

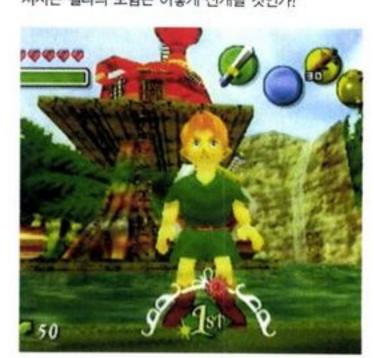
◀ 배틀 모드이다 진정한 긴장감을 느낄 수 있다

닌텐도를 먹여 살리는 '젤다'가 돌아온다

젤다의 전설외전(가칭)

■ 제작사	닌텐도
■ 장르	액션RPG
■ 발매일	2000년 3월 예정
■ 발매가	6,800엔

닌텐도 64의 성능을 확실하게 보여주었던 「젤다」의 후속작인 「젤다 외전」. 이번에는 젤다 외전의 테마라고 할 수 있는 변신에 대해서 알아본다.

닌텐도 유저들에게는 아직도 대 호평을 받고있는 액션RPG 「젤다의 전설」의 외전격인 게임. 이 게임의 기본적인 시스템은 「젤다의 전설 -시간의 오카리나-」를 따르고 있지만 전혀 새로운 스토리가 기다리고 있다.

게임의 시작은 링크가 마을의 평화를 되찾은 다음 수개월이 흐른 뒤, 전혀 새로운 세계인 파라렐 월드에서 펼쳐지는 젤다의 모험은 어떻게 전개될 것인가?

▲ 하이랄 월드와는 상당히 다른 느낌의 파라렐 월드

이상한 힘으로 대변신

이 파라렐 월드에서는 '가면'이 중요한 용도로 사용된다. 이 세계에서 가면을 사용하면 이상한 힘에 의해 변신을 하게 되는데 이번에는 가면의 힘에 의해 변화된 젤다를 살펴보도록 하자. 또한 이번 작품도 역시 전작과 마찬가지로 '악기'의 개념이 상당히 중요한 요소로 사용되는 듯하다.

▲ 테크 열매의 가면을 이용해서 테크 열매로 변신, 관악기 모양으로 변해버렸다

▲ 고론족의 가면을 이용하면 타악기의 모양으로 변해버린다

◀ 조라족의 가면을 이용하면 현악기의 이용이 가능해진다

▲ 물론 그냥 링크는 오카리나를 사용한다

GB 젤다의 전설

-이상한 나무열매- ~힘의 장~

■발매일/2000년 2월 예정

「젤다의 전설 힘의 장」은 계절의 변화가 있다. 사계의 지팡이라는 아이템을 사용하면 계절이 변화하는데 필드 화면을 보면 계절의 변화가 뚜렷하게 나타난다. 중요한 점은 단순히 계절만 변화하는 것이 아니라 필드의 지형 변화 및 링크의 행동 범위도 변화하며 이것이 게임내의 중요한 요소로 작용한다는 점이다.

▲ 계절의 변화가 뚜렷하다

보조 캐릭터의 등장

이번에도 역시 보조 캐릭터가 등장하는데 이 보조 캐릭터들 역시 스토리 진행에 있어서 빼놓을 수 없는 요소라고 할 수 있다.

임파 역시 등장하지만 N64판하고는 느낌이 상당히 다르다

보조 캐릭터가 스토리 진행의 중요한 역할을 맡게된다

같이 좀 살자

[김성회 객원기자]

「데드 오어 얼라이브 2(이하 DOA 2)」의 발매가 목전. 일본에서의 로케 테스트는 시작된 지 오래고 국내 로케 테스트까지 있었다. 반응은 최고였다. 인터넷에 공개된 각종 스크린 샷과 동영상들을 접한 네티즌들은 "DOA는 이제 비주류(非主流)에서 「버파」, 「철권」, 「KOF」 같은 주류(主流)로의 승급이 가능할 지도 모른다"라고 입을 모은다. DOA 2는 과연 희미해져만 가는 대전격투의 불씨를 되살릴 수 있을 것인가?

"예전에는 버파, 철권 하면 오락실에 반드시 있어야 한다는 당위성이 있었습니다. 하지만 이제는 그렇지 않습니다. 예전 같았으면 「철권TT」도, 「KOF 99」도 당위성을 가지고 있어야 했지만 실제로는 절대 그렇지가 않죠. 음악게임의 독주입니다." 어느 아케이드 업계에 종사하시는 분의 이야기이다. 음악게임 전문오락실이 퍼져나갈 정도로, 초기대작이었던 철권TT, KOF99마저 묻혀버릴 정도로 아케이드 시장은 음악게임에 점령당하고 있다. 이런 와중에 홀홀단신 전장에 뛰어드는 「DOA 2」. 더 이상 밀릴 곳조차 없는 대전 액션軍의 설 땅을 만들어 줄 수 있을지.

꿈이 현실로!

SNK VS 캡콤 (가칭)

ARC

■ 제작사	캡콤
■ 장르	격투액션

DC

■ 제작사	캡콤
■ 장르	격투액션
■ 발매일	미정
■ 발매가	미정

언제까지나 앙숙일 것 같던 SNK와 캡콤이 하나로 뭉쳤다. 과연 게임의 퀄리티를 위해서인지 돈을 위해서인지는 모르겠지만… 누가 뭐래도 2D 격투게임의 양대 산맥인 SNK와 캡콤이 뭉친 이상 절대로 평범한 게임은 나오지 않을 것이다.

SNK가 자사의 캐릭터들을 한자리에 모아 꿈의 대전을 펼쳐왔던 KOF시리즈 이 후 절대로 실현될 수 없을 거라 믿었던 것이 현실이 되어 돌아왔다. 또한 아케이드판의 발표와 함께 DC판도 발표가 되었다. 이제는 사쿠라와 마이의 히로인 대결이 현실이 될 날도 얼마 남지 않았다.

같은장르! 다른게임

SNK와 캡콤의 게임이 2D 격투 액션이라는 같은 장르라고는 해도, 제작사가 다른 이상 시스템 등 모든 것이 다를 수밖에 없다. 우선 가장 문제시되는 것이 버튼 수인데 현재 캡콤은 6버튼, SNK는 4버튼을 채용하고 있다. 제작사 측에서는 드림캐스트와, 네오지오 포켓을 의식하여 만든다고 하는데, 아직 구체적인 것은 미정인 상태다. 그 외의 시스템과 게임의 내용에 대해서는 지금 현재 열심히 제작하고 있다고 하니 발매될 그날을 느긋하게 기다려보자.

◀ 언밸런스 캐릭터인 마이와 브랑카! 어울린다고 생각하는가?

기본 시스템은 기존의 각 제작사들의 틀을 크게 벗어나지 않을 것이다 ▼

▲ 물론 이오리도 등장한다

◀ 퀄리티는 높은 편이다

등장 캐릭터는?

두 제작사의 캐릭터가 하나의 게임에 등장하기 때문에 등장 캐릭터는 20~30명이 될 것이라고 한다(거기다 숨겨진 캐릭터까지 합치면 더 될 것이다). 아래의 게임 화면들을 보면 알겠지만, 현재의 인기 캐릭터들은 물론이고, 기존의 원로 맴버까지도 모두 대부분 등장한다는 것을 알 수 있다. 또한 두 회사의 캐릭터들이 의외로 밸런스가 잘 맞기 때문에(SNK가 루갈을 내보내면 캡콤은 진 고우키를 내보내면 된다). 등장 캐릭터는 계속 늘어날 것으로 보인다.

하루에 무스 두통씩 쓰는 놈들의 대결이다 ▶

기본적인 화면은 스트리트 파이터 제로 3와 비슷하다 ▼

▲ 류와 테리의 한판 승부가 기대되지 않는가?

▶▶▶▶ 특별 부록 ◀◀◀◀

선도 위원 장기에프의 '풍년의 낭만'

▲ 죽어라! 양아치!

▲ 옷 좀 입고 다녀라!

◀ 졸업이나 해라!

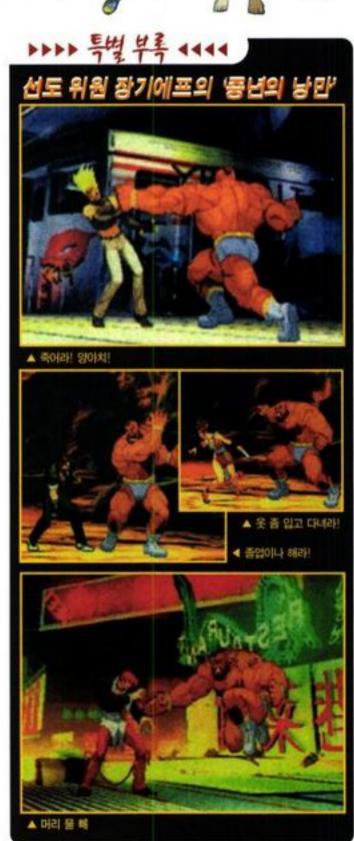
▲ 머리 몸 쾅

ARCADE

ARCADE

당당히 멀미하는 세상

아웃 트리거

■ 제작사	세가
■ 장르	3D슈팅
■ 발매일	가을 예정

NAOMI로 발매되는 세가 소프트 2연의 새로운 액션 게임. 이미 기초적인 정보는 지난달에 소개된 바 있다. 일본에서는 가을에 발매될 예정이나 국내에는 언제 들어올 지 아무도 모르는 상황이다. 물론 국내에 들어오지 않는다 해도 나오미 기판인 만큼 언젠가는 DC로 이식될 게임. 그 때를 고대해 보자.

「퀘이크」류의 3D 액션 게임을 보면 멀미를 하는 유저들도 상당히 많은 것으로 알고 있다. 이젠 오락실에서도 당당히 멀미를 할 수 있는 세상. 그 포문을 여는 것은 세가였다. 세가에서 발매되는 통신 대전 3D 슈팅 게임 아웃트리거. 이 게임에 등장하는 캐릭터는 모두 4명이며 등장하는 무기는 3종류. 하지만 같은 종류의 무기라고 해도 사용 캐릭터에 따라 그 무기의 사용법은 천차만별이다. 따라서 우선은 캐릭터의 특성을 파악하는 것이 승부의 열쇠가 될 것이다.

머신건계

연사가 가능한 무기. 근접전에서 큰 위력을 발휘한다

로켓런처계

모든 3D 게임에서 주력으로 사용되는 무기. 원거리에 있는 적에게 효과를 발휘한다. 물론 발사된 후 주위에 폭발이 일어나므로 상대와의 자폭용으로도 애용된다(단 자신의 체력 게이지가 많을 경우에만)

수류탄계

상대에게 던진다. 그리고 폭발시킨다. 단순하지만 그 사용패턴은 무궁무진하다. 가장 이상적인 형태는 상대가 숨어 있는 좁은 장소에 살짝 던져 놓고, 유유히 걸어나오는 것

캐릭터연구

지난 호에 나갔던 캐릭터 소개에 이어 이번 호에는 좀 더 자세한캐릭터들의 특징을 알아 보기로 하자.

제이 아라가키

제이의 특징이라면 모든 능력치가 평균적이라는 것이고, 단점이라면 이렇다 할 요소가 전혀 없다는 것. 한마디로 평균적인 능력의 주인공 캐릭터

머신건계 서브 머신건

위력은 그다지 높지 않지만 4연사가 가능하고, 실탄에서 착탄까지의 속도가 빨라 자주 애용된다

수류탄계 수류탄

말 그대로 평범한 수류탄이다. 그런고로 설명은 생략하겠다(설마 수류탄 모르는 사람은 없겠지)

로켓런처계 로켓런처

역시나 가장 평범한 성능의 로켓런처. 상대가 직선 상에 있을 때는 바로 공격하고, 어딘가에 숨어있을 때는 폭발을 이용해 공격할 수 있다

리나 미야기

여성 캐릭터. 말 안해도 알겠지만 이동속도가 빠른 대신 파워가 떨어진다

머신건계 서브 머신건

5연사가 가능하기 때문에 사용하기 쉽고, 적을 공격하기도 쉽다

수류탄계 모션센서폭탄

수류탄을 던지면 바로 폭발하는 것이 아니라 그 자리에 남아 있다가, 움직이는 물체가 접근하면 폭발한다. 적이 지나다니는 통로에 깔아놓고, 적을 도발한 후 폭발시키자

로켓런처계 50mm라이플

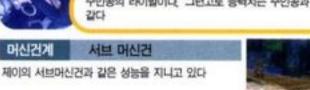
제이나 알렌의 로켓런처보다는 파워가 떨어지지만 그만큼 연사력이 뛰어나다

알랜 쉘

주인공의 라이벌이다. 그런고로 능력치는 주인공과 같다

머신건계 서브 머신건

제이의 서브머신건과 같은 성능을 지니고 있다

수류탄계 수류탄

역시 제이의 것과 같은 성능을 가지고 있다

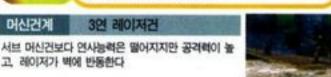
로켓런처계 로켓런처

제이의 로켓런처와 달리, 손으로 들고 사용하는 로켓런처이다(제이의 로켓런처는 어깨에 멘다). 하지만 성능은 같다(즉 생긴 것만 다르다는 이야기)

타론 그랜드

생긴 것을 보면 알겠지만 파워형 캐릭터다. 즉 공격력이 강한 대신 스피드가 떨어진다

머신건계 3연 레이저건

서브 머신건보다 연사능력은 떨어지지만 공격력이 높고, 레이저가 벽에 반동한다

수류탄계 대형 수류탄

적에게 직격시켜 적의 스피드를 급격히 떨어뜨릴 수 있으며, 적의 로켓런처를 파괴하여 공격하는 등 방어와 공격을 동시에 행할 수 있는 무기

로켓런처계 레일건

연사 성능은 로켓런처보다 떨어지지만 그만큼 폭발 반경이 크고, 위력이 세다

이제 곧 그가 온다!

데드 오어 얼라이브 2

■ 제작사	테크모
■ 장르	격투액션
■ 발매일	가을 예정

국내의 인컴 테스트를 성공리에 마치고, 국내 상륙 채비를 모두 마친 「데드 오어 얼라이브 2」(이하 DOA2) 의 발매를 즈음하여, 이번 달에는 각 캐릭터별 기술표를 공개한다. 자! 이젠 오락실로 달려갈 일만 남은 것이다.

「DOA 2」는 이전에도 누차 말했던 바와 같이 매우 간단한 조작방법을 가지고 있다. 특히 가드는 F 버튼을 누르고 있는 상태나, 방향키를 뒤(←), 모두 사용할 수 있어, 흔히 말하는 버파와 철권식의 스타일을 모두 답습하고 있다. 이 글을 읽는 것만으로는 어려워 보일지도 모르지만, 일단 한번 플레이 해보자. 다른 격투 게임에 비해, 쉽게 적응이 될 것이다.

▲ 게임도 게임이지만 스토리 모드에 거는 기대가 크다

기본조작

공격: P, K

상단 가드: 레버 ← 또는 F

하단 가드: 레버 ↙ 또는 ↓F

기상 방법

P 또는 F를 연타: 그 자리에서 기상

K연타 : 중단 공격과 함께 기상

↓ K연타: 하단 공격과 함께 기상

F 연타 : 옆으로 구르며 기상

이동 방법

→→ 대시

←← 백 대시

→➡ 달린다

↘↘ 하단 대시

기본 공격

「DOA」가 그러하였듯이 「DOA 2」에서도 P, K를 적당히 연타하는 것만으로도 화려한 연속기를 구사할 수 있다. 「DOA 2」에서 모든 공격은 P, K로 이루어지며 잡기 공격일 경우에는 F버튼을 사용한다.

◀ 그냥 공격한다

가드

최고의 공격은 가드라는 말이 있듯이 아무리 화려한 연속기라도 방어를 하지 않고는 이길 수 없다. 가드를 하는 방법은 의외로 간단. 버파와 같이 F 버튼 가드와 철권과 같은 레버 가드가 동시에 가능하다. 처음에는 자신의 스타일로 가드해 나가다가 어느 정도 익숙해지면, 상대의 공격에 맞추어 가드를 하는 것이 좋다. 물론 어떤 가드를 선택하느냐에 따라 가드 후 반격 후속타가 미묘하게 달라진다.

◀ 막고

▶ 공격한다!

지성이면 감천이다

이 게임에서도 버파에서 사용된 경직 풀기가 존재하고 있다. 상대의 공격을 받은 후 비틀거리고 있을 때 추격타가 확실히 들어가게 된다. 하지만 지성이면 감천이라고 했다. 상대의 공격을 받은 후 레버의 회전과 버튼의 연타로 그 모든 것을 극복할 수 있다. 공격을 받으면, 재빨리 경직을 푼 후 가드와 공격 버튼으로 상대의 추격타를 제압하자.

◀ 지성이면…

▶ 감천이다!

가드 해체, 그리고 공중 콤보

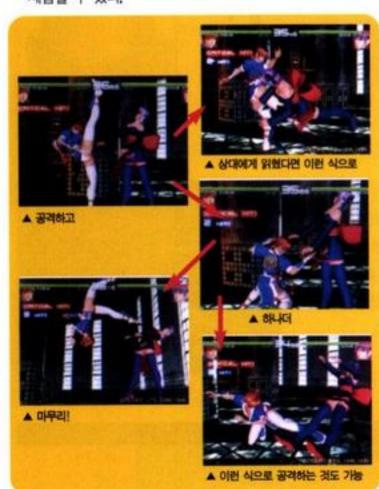
「DOA 2」에서는 상대를 비틀거리게 하는(한마디로 가드 해체) 기술이 존재한다. 일단 상대를 비틀거리게 하면, 적은 그대로 무방비 상태가 되기 때문에 이 때 공중으로 띄우는 기술을 사용한 후 화려한 공중콤보로 적을 제압할 수 있다.

▲ 상대에게 읽혔다면 이런 식으로

▲ 공격하고

▲ 해나더

▲ 마무리!

▲ 이런 식으로 공격하는 것도 가능

방어와 공격을 한번에, 홀드

적의 공격을 흘린 후 반격하는 홀드는 이미 「DOA」 시리즈에서는 없어서는 안될 중요한 시스템으로 방어와 공격을 한번에 할 수 있는 전천후 기술이다. 전작까지는 H 버튼이 그 역할을 수행해 왔으나, 「DOA 2」에서는 F 버튼이 그 역할을 대신하게 되었다. 홀드는 가드 버튼 다음으로 사용하기 쉬우니, 일단 상대의 공격이 들어올 것 같다 싶으면, F버튼을 누르고 보자. 또한 상대가 비틀거리기 기술을 사용했을 때 앞서 설명한 경직 풀기와 함께 사용할 것을 권한다.

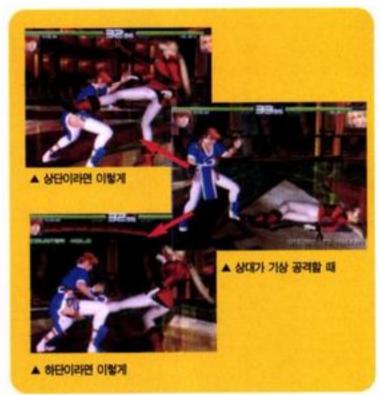
◀ 부드러움이 강함을 제압한다

상대의 기상공격을 노려라!

상대의 기상 공격을 손쉽게 반격할 수 있는 것도 「DOA」만의 시스템으로 상대의 기상공격은 상단 아니면 중단이기 때문에 비교적 반격하기 쉽다. 물론 반격은 홀드 버튼으로 사용한다.

▲ 상단이라면 이렇게

▲ 상대가 기상 공격할 때

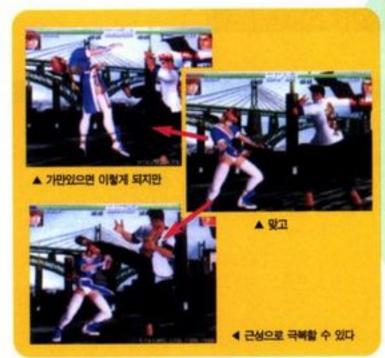
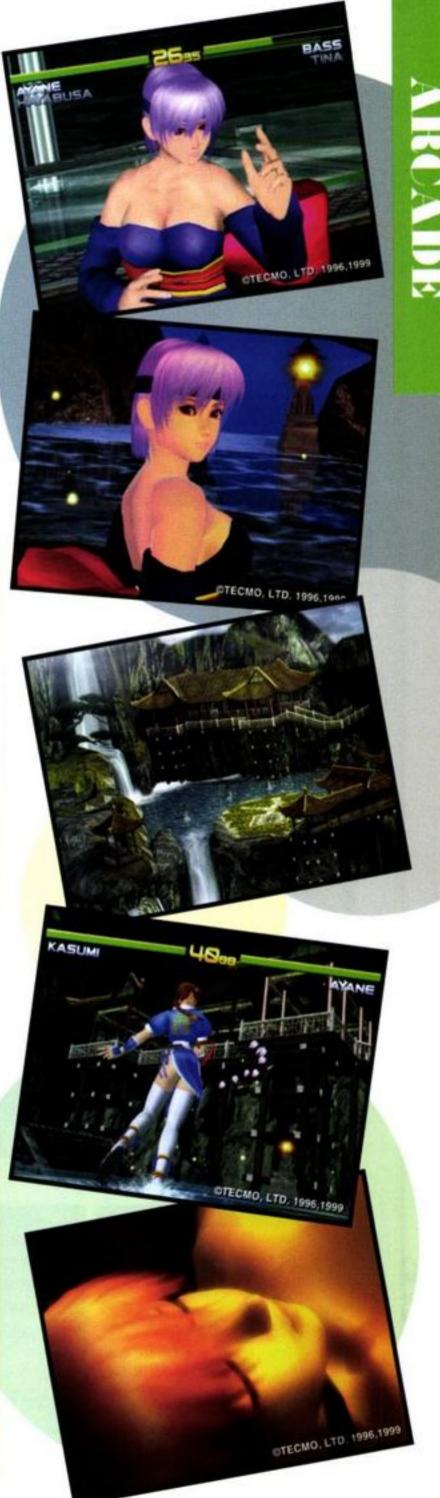
▲ 하단이라면 이렇게

지성이면 감천이다 2

상대의 공격을 받고, 비틀거리는 상태가 되었을 때 일반적인 경우라면 버튼의 연타로 경직을 풀어야 하지만 상대의 추가공격이 바로 들어올 것을 예상했다면, 주저 말고 홀드를 이용하자. 홀드는 상대의 공격을 반격하는 것 외에도 이런 경직을 캔슬할 때도 사용하기 때문이다.

▲ 가만있으면 이렇게 되지만

▲ 맞고

◀ 근성으로 극복할 수 있다

카스미 KASUMI

국적	일본
류파	무환천신류천신문(霧幻天神流天神門)
연령	17세
신장	15'Cm
체중	48Kg
3사이즈	89 54 86
혈액형	A형
생일	2월 23일
직업	도주 닌자

전 캐릭터 중 가장 밸런스가 잡힌 캐릭터로 누가 플레이하던 최강을 자리를 노릴 수 있다. 전 캐릭터 중 가장 빠른 움직임과 다양한 중단 기술과 컴비네이션 공중 콤보를 가지고 있다. 또한 던지기 기술도 사용하기 쉽게 되어 있어, 비교적 낮은 공격력을 충분히 보완해준다. 모든 기술을 자유롭게 구사할 수 있게 되어있을 때 진짜 실력이 드러나는 캐릭터로 격투 게임의 가장 이상적인 캐릭터라 할 수 있을 것이다.

▲ 도주 닌자답게 화려한 공격을 펼친다

기술명	커맨드
천신연광각	PPKKK
연광이격참	PP→PKK
무영도	→→P
무환도	↘↘P
계양환락각	↘P↓K
천습각	↗K
월륜각	↖K
무선	↘↘KK
염월각	→KK
선	P+K

기술명	커맨드
질무각	F+K · ↓K
질	←F+K
천무습	↗PK
비연역각(던지기 콤보)	↑F+P · ←F+P
롱	↘↘F+P
낭악각	↓F+P
홍비말(하단 잡기)	↓P+K
벚꽃 날리기(적의 상중단 공격시)	←↗F
벚꽃 휘날리기(적이 하단 공격시)	←↘F

류 하야부사 HAYABUSA

국적	일본
류파	준류인술
연령	23세
신장	177Cm
체중	70Kg
3사이즈	105 83 92
혈액형	A형
생일	6월 25일
직업	안티크 샵 경영

닌자 특유의 움직임과 타격 그리고 공격의 밸런스가 잡힌 캐릭터. 전작보다도 파워업한 콤비네이션으로 인해 더욱 다루기 쉽게 되었다. 상대와 함께 공중으로 뛰어오른 후 상대를 바닥에 그대로 내려찍는 반강락도 물론 건재하다.

기술명	커맨드
뇌진격	→→P
파도차기	PKK
열귀용권각	PP←PK
파돌연상	KP
사신쫓기	KP
천륜각	↖K
광륜각	←K
탄차	KK
파환강룡각	↑KK
인룡섬	↓↘→P
무추	↓↘→K

기술명	커맨드
승룡각	⬇(길게 입력 표시)←K
아왕장	←P+K
열공낙진사	↘P+K · K
귀곡신제각	F+K · KK
참마킥	↘F+K
목따고 던지기	→F+P
하야부사킥	→→F+P
환영	←←F+P
낙뇌충	↓↙←→F+P
반강낙	(던지기 콤보)←↙↓↘→F+P · ↓↘→↗↑F+P · ←↖↑↗→↘↓F+P

헬레나 HELENA

국적	프랑스
류파	벽괘권
연령	21세
신장	170Cm
체중	49Kg
3사이즈	90 56 86
혈액형	AB형
생일	1월 30일
직업	오페라 가수

「DOA2」 대망의 신 캐릭터인 헬레나는 벽괘권 사용자로 커다란 자세변화에서 시작되는 공격이 특징이다. 상반신을 숙이는 듯한 자세에서 파생되는 여러 기술이 헬레나의 상징이라고도 할 수 있다. 스피드가 빠른 공격이 많은 캐릭터로 공격과 회피의 밸런스가 잘 잡힌 캐릭터이다.

기술명	커맨드
가추장	→→P
독립하궤	↘PP
전신가추장	←PPP
하절장	→PP
진각독립상창장	→K
초수기각	↑K
이합퇴	←KK
선전쌍당	↙KP
쌍괘장	P+K · P+k
타개	→P+K
운현양괘세	←P+K

기술명	커맨드
반주포호(십보중)	↘P
홍타충권(십보중)	→PPP
패세진각양음장(십보중)	←PKP
쌍탁장(십보중)	F+K
전소퇴(십보중)	⬇ F+K
천벽	←F+P
요두능미	↓↘→F+P
천전(하단잡기)	↓F+P
십보	↓P+K

국적	중국
류파	심의육합권
연령	65세
신장	170Cm
체중	78Kg
3사이즈	96 102 99
혈액형	A형
생일	1월 5일
직업	고서점 주인

겐 푸 GEN FU

겐푸는 중국 권법 중에서도 위력이 높다고 전해지는 심의육합권을 사용한다. 그만의 독특한 리듬의 공격은 상당한 매력을 지니고 있다. 상대를 공중으로 날려버리는 운페일월파를 시작으로 타격기도 그만의 독특한 기술로 중무장되어 있다.

기술명	커맨드
단파	→→P
회포완석 · 용측파	←PP
백사번수	↙P
조우능두	↙→P
측탄각	→K
호박파	P+K
쌍파	→P+K
선파	←P+K
육합이봉?	↙P+K
조자채견	↓P+K · ←→P
선용파	↘KP · ←→P

기술명	커맨드
반봉조형	→PP · P+K
심의파	←F+P
조퇴	→F+P
경계삼황쇄	↓↙←F+P
운페일월파	↓↘→F+P
후형(던지기 콤보)	→→F+P · →F+P
이묘상수(하단잡기)	↙F+P
채수 · 영수(적 상중단타격에)	←↗F
괘수	영괘
	(적 하단타격에)←↘F

ARCADE

ARCADE

티나

국적	미국
류파	프로레스링
연령	22세
신장	174Cm
체중	52Kg
3사이즈	95 60 89
혈액형	O형
생일	12월 6일
직업	프로 레슬러

여자 프로레슬러 티나는 여자이기에 가능한 화려한 콤비네이션 스플레스와 스피드 있는 타격기를 가지고 있는 사용하기가 쉬운 캐릭터. 티나의 호쾌한 공격들은 상대를 데인저 존으로 날려버린 후 2차 데미지를 주는 것이 가능하므로, 데인저 존을 적극적으로 활용하도록 하자. 전작부터 티나를 사용하던 사람은 무리없이 사용할 수 있을 것이다.

기술명	커맨드
얼티메이트콤보	→PPK
콤보 드롭킥	→→PPK
엉클스핀킥	KK
롤링소뱃	←K
돌핀어퍼	↘↘P
롤링엘보	↓↘→P
니햄머	→KP
쇼트렌지래리어트	P+K
문설트프레스	←P+K
댄실돌킥	F+K

기술명	커맨드
로드롤킥	↓F+K
프랑켄슈타이너	←F+P
휘셔맨즈바스타	←↙↓↘→F+P
J·O·사이클론	↓←→F+P
스카이트위스터프레스(던지기콤보)	→←F+P·↓F+P
	↓↑F+P
트렌스포레그록(하단잡기콤보)	↓F+P·↓↓F·P
다이가드라이버(하단잡기콤보)	↙F+P·↓F+P

배스

국적	미국
류파	프로레스링
연령	46세
신장	196Cm
체중	157Kg
3사이즈	143 135 136
혈액형	O형
생일	7월 4일
직업	프로 레슬러

완벽한 파워 캐릭터인 배스는 모든 기술이 호쾌하며 실제로 상당한 파워를 지니고 있다. 하지만 그 반면에 스피드는 다소 떨어지며 수많은 잡기 콤보와 타격기, 콤비네이션으로 파워풀한 싸움을 전개할 수 있다. 티나와 마찬가지로 데인저 존을 최대한 활용하는 것이 승리의 비결이다.

기술명	커맨드
백패로클래쉬	↘↘P
와일드스윙	→PP
파워공	↙PP
스탠건주	←PP·P+K
건카킥	→→K
지옥찌르기	P+K
맷스루 엘보	←P+K
배스래리어트	→P+K
베어크래쉬	↘P+K
로드롤킥	↓F+K
배스 토네이도	→F+P

기술명	커맨드
플라잉보디시저스	↑F+P
다이나마이트레리어트	←→F+P
슈퍼프렁	←↙↓↘→F+P
오크라호마스탠비트(잡지콤보)	→→F+P·→F+P
T·F·B·B	↓←→F+P
맨하탄드라이브(잡기콤보)	↓↙←F+P
	↓F+P·↓↑F·P
에스케이브백(적의등을지고)	F+P
배스봄(하단잡기)	↓F+P
스파이럴봄(하단잡기)	↙F+P

잭

국적	미국
류파	지기류 무에타이
연령	25세
신장	180Cm
체중	78Kg
3사이즈	106 84 95
혈액형	O형
생일	4월 3일
직업	DJ

무릎과 팔꿈치 등을 사용한 콤비네이션과 긴 리치의 발차기를 특징으로 하는 잭은 전작에 비해 상당히 많은 부분이 어레인지 되었다. 긴 발을 사용한 콤비네이션과 특유의 움직임으로 상대를 압도한다. 파워나 스피드 등 모든 면에서 뒤질게 없는 캐릭터.

기술명	커맨드
슬램너클	←P
티·속·런	→→P
티·속·봄	↙P
데빌즈러쉬	PP→PP
데빌즈엘보	↘↘P→P
헤븐지매쉬	P[illegible]
히트선라이즈	↘K
카우·로이	→→K
오버헤드킥	↘↘KK
하프스핀힐킥	←KK
데피스트래쉬	KKKK

기술명	커맨드
데몬래쉬	↘KKKKK
배리얼래쉬	↓KKKKK
바디컬엑스	P+K
트위스트어퍼	↘P+K
에어워크	→→P+K
스타나	←F+K
고·고·티·카우	→←F+P
스플래쉬덩크	↓↘→F+P
하드러쉬	↘↘F+P
비스트팡(하단잡기)	↓F+P

레온

국적	이탈리아
류파	커맨드삼보
연령	42세
신장	192Cm
체중	128Kg
3사이즈	135 120 123
혈액형	B형
생일	3월 14일
직업	용병

「DOA2」의 두 번째 신 캐릭터. 전작의 바이맨과 거의 같은 캐릭터라고 보면 된다. 배스와 같은 파워형 캐릭터로 절도와 파워 있는 타격기와, 수많은 콤비네이션을 어떻게 마스터 할건지가 승리의 관건이 된다.

기술명	커맨드
블래스트트레스	←PK
스매쉬어퍼	↑PP
슬리그크래쉬	→PPP
프렙프리배스햄머	KPP
숄더태클	←→P
자이언트어퍼	↓↙←P
힐햄머	←K
라이징토마호크	↗K
암그레네이드	→K+P
보디슬뱃	F+K

기술명	커맨드
팔굳이기	→F+P
넥행킹트리	←F+P
STF(잡기콤보)	↘↘F+P·↓↓F+P
DDR(잡기콤보)	↓↙←F+P·→←F+P·
↓F+P	
풍차식백브레이커	←↙↓↘→F+P
역관새우굳이기	↓F+P·↓F+P·↓F+P
그라운드서브션(적다운중)	↓F+P

잔리 JANN LEE

국적	중국
류파	절권도
연령	20세
신장	173Cm
체중	75Kg
3사이즈	99 80 92
혈액형	AB형
생일	11월 27일
직업	용심봉

스피드, 파워, 리치의 밸런스가 모두 뛰어난 캐릭터. 다채로운 타격기와 넣기 쉬운 공중 콤보, 상대를 날려버리는 호쾌한 기술 등 모든 면에서 평균이상의 능력을 지니고 있다. 잔리는 상대를 날려버리는 기술이 많기 때문에 데인저 존을 최대한 활용하여 적을 날린 후 2차 데미지를 노리자.

기술명	커맨드
드래곤 캐논	PPP→P
드래곤러쉬	PPPK
드랜고블로우	↓↘→P
드래곤킥	↓↘→K
드래곤스파이크	←→K
하이신니킥	↖K
이기각	↗KK
드래곤플레어	→→K
드래곤너클	↓←→P
드래곤스트라이크	↘K→P
드래곤엘보	P+K

기술명	커맨드
신니하이킥	F+KK
드래곤스텝파이	→F+K
모스핀킥	↓F+K
플러쉬턴	←←P
블레인드너클(적의 배후에서)	↙P
드래곤건너	→F+P
견차던지기	←F+P
더 · 웨이 · 오브 · 더 · 드래곤	↓↙←F+P
폴드킹헤드록(잡기콤보)	↓↘→F+P · ←←F+P
프론트웨이록(하단잡기)	↓F+P

레이팡 LEI PANG

국적	중국
류파	태극권
연령	19세
신장	163Cm
체중	50Kg
3사이즈	87 55 86
혈액형	B형
생일	4월 23일
직업	학생

전작에서는 강력한 디펜시브 홀드와 잡기 등으로 상급자를 위한 캐릭터였지만 「DOA 2」에서는 더욱 강화된 타격기와 콤비네이션으로 초심자도 마음놓고 사용할 수 있게 되었다. 하지만 역시 레이팡의 주 전술은 상대의 공격을 흘린 후 강력한 콤비네이션기를 날리는, 심리전이 주가 될 것이다.

기술명	커맨드
쌍안	→→P
철촌?	←→P
연화소격타	PPP
연화소축각	PPKK
분각	→→K
능각	↑K
소창타	↓↘→P
격지태	↘↘P
천궁연퇴	←KK↓K
금계독립	P+K
포호귀산	→ P+K

기술명	커맨드
당두포	↙P+K
배절격	↓P+K
선풍각	F+K
야마분발	←F+P
앵슬요보	→→F+P
이타괘율	↓↙←F+P
연 · 태공조어(던지기콤보)	↓↘→F+P · ←F+P · →→F+P
동일퇴하단잡기)	↓F+P
채열/(적 상당공격에)	↓F+P
부세/화추(적하단공격에)	↘F

아야네 AYANE

국적	일본
류파	무영천신류패신문
연령	16세
신장	157Cm
체중	47Kg
3사이즈	93 54 84
혈액형	AB형
생일	8월 5일
직업	닌자

류파의 근원은 카스미와 같은 무영천신류지만 다채로운 회전공격과, 적을 등진 후 나오는 다채로운 콤비네이션은 아야네만의 특징이다. 스피디하고 화려한 공격 그리고 잡기 콤보 등은 카스미 못지 않은 위력을 보여준다.

기술명	커맨드
독영조	→PP
나선도	←P
약광도	↙P
창천각	↑K
부신각	←K
풍참용무	↘P←P
예광풍진쇄	P+KPK
용미열선	↗K
영몽창	↓↘→K
신뇌용창각	→KK
배진	↑P
첩 · 능읍차기	←F+K

기술명	커맨드
영월륜	(적의 등을지고)↖K
패인사인축(적의등을지고)	PP ↙
패신예영쇄(적의등을지고)	PP←PP↖K
허공창(적의등을지고)	F+K
패신원무	→F+P
도선화	←→F+P
화접영희	↓↘→P+K
화접란몽	↓↙←F+P
암(적의등뒤에서)	→F+P
찰나떨으트리기	↓F+P

아인 EIN

국적	불명
류파	공수
연령	23세
신장	180Cm
체중	75Kg
3사이즈	109 83 98
혈액형	A형
생일	7월 3일
직업	공수가

「DOA 2」의 3번째 신 캐릭터, 아인은 공수도를 사용하는 타격기 전문 캐릭터이다. 긴 리치와 파워있는 그만의 타격기는 초보자도 쉽게 다가갈 수 있으며, 화려하진 않지만 어느 정도 강력한 잡기 기술도 있다. 또한 잔리와 같이 상대방을 날려버리는 기술도 있으니, 데인저 존을 최대한 활용하자.

기술명	커맨드
악타	→P
오체	←→P
풍진	↓↘→P
사공	↓↘→K
발꿈치내려치기	↑K
천창	↘↘K
자연	←PPP
카게로	→→PP
잔성	→→KKK
소경	P+K · →A
쌍수찌르기	→P+K

기술명	커맨드
열성	→KKK
표미	↓KK
도문	↙KP
은랑	↙KK
광로	F+K
광림	←F+K
용골	←F+P
화영	↘↘F+P
홍련	↓↙←F+P
영월(하단잡기)	↓F+P

코나미, 어뮤즈월드에 경고!

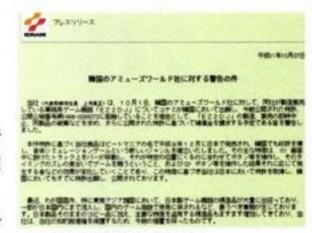
저번, 코나미의 자레코 제소로 인해 국산 음악게임에도 그 파편이 미치지 않을까 우려되었었다. 아니나다를까, 10월 7일 코나미는 결국 본사 홈페이지에 「EJ2DJ」의 제작사 '어뮤즈월드'에게 대한 경고문으로 선전포고를 하고야 말았다. 우려만 하고있던 일이 사실로 나타난 것이다.

1999년 10월 07일

한국 '어뮤즈월드'사에 대한 경고

▲ 코나미의 홈페이지에 공개된 「경고문」

당사는 10월 1일 한국의 어뮤즈월드사에게 동사가 제조, 판매하고 있는 업무용 게임기기「EZ2DJ」는 코나미가 한국에 출원하고 공개했던 특허, 공개공보번호 제1999-0298373에 저촉되는 이유로「EZ2DJ」의 제조, 판매를 즉각 중지할 것과 동제품의 파기 요구 및 보상금을 청구할 예정임을 경고합니다.

본 특허를 기초로 한 당사상품은「비트 매니아」라는 이름으로 1997년 12월에 일본에서 발매한 후 한국에서도 호평을 받아 '음악 시뮬레이션 게임'이라는 새로운 장르를 확립했습니다. 주된 특징은 (1) 화면 중에 준비된 트랙 위를 바가 이동하고 그것이 특정의 위치에 오는 것에 맞춰, 버튼 등을 조작해서 그 타이밍을 맞추는 실력을 겨루는 것, (2) 버튼 등을 조작한 결과 거기에 대응하여 발생하는 소리 등의 효과가 변화해 가는 것, 이 특징을 기본으로 하여 당사는 일본에 특허를 취득하고 한국에 대해서도 특허 출원하여 공개되어 있습니다.

최근 국(일본)외에서, 특히 동남아시아에 일제 게임기기의 모조품이 대량으로 출시되고, 그 중 일부가 일본의 국내에까지 유입되어 국내의 게임시설에서 사용되어지고 있는 등, 우려할 만한 사태가 벌어지고 있습니다. 일본제품을 그대로 카피한 제품에 다른 요소를 약간 추가하는 식으로 주요한 특징을 도용하는 모조품도 점점 증가하고 있어, 당사는 당사의 지적재산권을 보호하기 위해 이번 조치를 취하게 된 것입니다.

본 내용을 보면 어째서 경고뿐인가라는 의문점이 생길텐데, 그 이유를 들어보자면 법적인 문제로 저작권 소송시에는 1차 적으로 경고를 보내는 것이 원칙. 그 후 계속해서 경고를 무시할 경우 소송문제로까지 확대되는 것이다. 그리고 코나미는 현재, 국내에 특허 신청은 되어있지만 특허출원이 된 상태는 아니라고 한다. 사실 국내 특허출원도 나기 전에 경고를 보낸다는 것은 경우에 없는 행동이라고 밖에 보이지 않는데, 경고를 보낸 코나미의 의도는 과연 무엇일까?

그들은 독점시장을 확보하려는 것인가?

코나미의 독점욕은 자레코 소송과 이번 어뮤즈 월드의 건으로 확실해진 상태. 예전에도 캡콤의 데이터 이스트 소송같이 게임계를 떠들썩하게 했던 사건은 있었지만 이렇게까지 철저하게 물고 늘어진 적은 없었다. 그 이유는 게임 개발사들끼리의 공존의식 때문이 아니었을까? 이런 식의 특허로 인해 개발의 폭이 좁아진다면 그 특허보다 뛰어난 기술이 나오지 않는 이상, 게임시장은 소수 엘리트 집단만이 살아남을 수 있다. 따라서 변동이 심한 게임시장에서는 살아남기 위해 서로 도와가며(?) 시장을 형성해 나갔던 것이다.

코나미, 그들은 너무나 커나가고 있다. 두근두근 시리즈, 실황 시리즈, 음악게임 시리즈, 버라이어티 게임 시리즈 등 그들이 손을 댄 것 대부분이 성공을 이루었다. 이제, 코나미의 게임은 유저들에게 신용을 주고 있고 코나미의 게임이라면 날개가 돋힌 듯 팔려나간다. 코나미는 혼자서도 살아남을 수 있는 힘을 얻은 것이다. 그들은 또 일본 프로야구 협회(NPB)와의 계약으로 인해 일본 프로야구팀이 등장하는 게임은 내년부터 3년간 그들만이 제작할 수 있다. 2002년까지 게임에서 선과 리, 심손, 조의 모습을 보려면 코나미의 로고부터 보아야 할 것이다.

옳고 그름은 개인이 생각하기에 달렸다

요즘 여기저기서 문제시되고 있는 저작권, 물론 지켜줘야 할 것이라는 것은 사실이다. 그러나 코나미의 이런 행동은 과연 게임시장의 플러스가 될 것인가? 마이너스가 될 것인가?

플러스 요소라면 이로 인한 게임의 질적 수준향상, 마이너스 요소라면 중소개발사들의 붕괴 정도로 볼 수 있겠다. 코나미는 지금 아무도 시도하지 않았던 것을 하고 있다. 과연 그 결과는?

한편, 경고를 받은 어뮤즈월드 측은 의외로 조용한 분위기였는데, 그들도 이대로 지켜보고만 있지는 않을 듯하다. 과연 어떤 대책으로 코나미에 대응해 나갈 것인가? 그들의 귀추가 주목되지 않을 수 없다.

특허권 분쟁?!

코나미같은 특허권자가 당당하게 경고, 소송을 걸 수 있는 이유, 그것은 법률이라는 것이 존재하기 때문에 가능하다. 특허권 침해의 소지가 있을 때 어떻게 구제 받는지, 그리고 분쟁이 일어났을 때는 쌍방이 어떤 식으로 대처해나가는지 간단히 알아본다.

특허권 침해에 대한 구제

●민사적 구제

특허권자는 자기의 특허권이 정당한 권한, 이유없이 타인이 침해하는 경우에 민사적 수단으로서 침해금지청구권, 손해배상청구권, 신용회복청구권 및 부당이득 반환청구권을 행사할 수 있다.

●형사적 구제

특허권자는 자기의 특허권을 고의로 침해한 자를 검찰, 경찰에 고소하여 형사상의 책임(침해죄)를 추궁할 수 있다. 법인의 경우에는 침해자(종업원)와 법인(사용자)의 양자가 침해죄의 대상이 된다(양벌규정 적용). 특허권침해에 대한 형벌은 5년이하의 징역 또는 5천만원 이하의 벌금에 처할 수 있다.

분쟁의 대응

	침해를 당한 쪽	경고를 받은 쪽
1차	상대방의 침해사실 조사	상대방의 권리 조사
2차	일차적 경고문 발송	상대방의 권리가 정당한가를 조사
3차	이차적 민형사적 조처강구(가처분, 가압류 등)	회신문 발송
결과	배상청구	상대방의 조처에 따라 대응강구

※자료 : 내외국제특허법률사무소

사나이 울프의

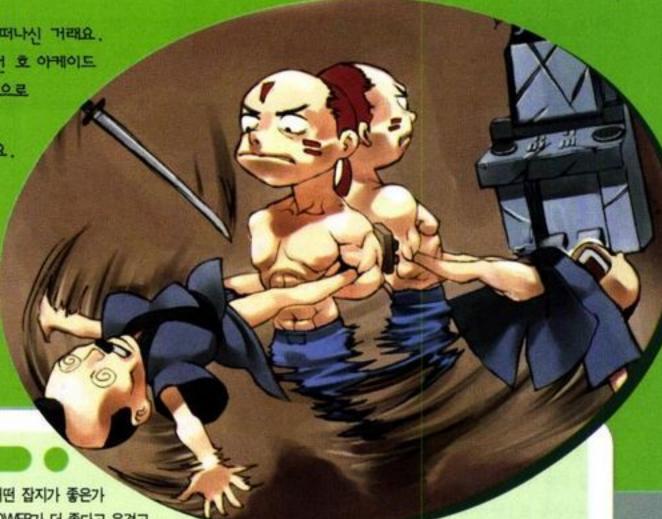
좌절은 없다

허우적 누님 갔어요. 떠났다구요. 궁상떨기 싫어서 조용히 떠나신 거래요. 당분간 아케이드는 사나이 울프가 맡습니다. 그런 고로 이번 호 아케이드 독자 코너 '좌절은 없다'는 제 앞으로 온 '플스 시대' 사연으로 꾸며집니다.

허우적 누님 앞으로 사연 보내신 분들 너무 좌절하지 마세요. 모두 누님 자택으로 보내드렸으니….

그리고 '당분간'이라는 말에도 주목해 주시구요. 이젠 진짜 군대가요.

어쨌든 판은 벌어졌으니 '좌절은 없다'를 시작해 봅시다 그려. 이사 첫 달이라 뒤숭숭할 테니 이해해 주시구요.

P.S 그림은 뭐냐구요? 원래 EZ2DJ 소송건에 대해 얘기하려고 했다가 많이 바뀌어서 그래요.

저는 당연 POWER를 사보는데 제 친구는 타 잡지를 봅니다. 얼마 전에 제 친구와 어떤 잡지가 좋은가 논쟁을 벌였습니다. 두 잡지를 비교하면서 별로 다른 게 없다는 것을 느꼈는데 저는 POWER가 더 좋다고 우겼고 그 녀석은 자기가 사 보는 게 더 좋다고 했습니다. 그런데 별로 다른 게 없는 두 잡지 중 POWER가 더 좋은 이유가 있습니다. 그것은 바로 POWER점수죠. 같은 게임 잡지를 1년 분 사볼 때 어떤 게 더 좋을까요? 당연히 POWER죠. 점수에 따라 점수를 주는 제도. 아주 좋은 것 같습니다. 이 제도가 좋다는 것을 확인시키려면 어떻게 해야하는 지 아시죠?

죄송하지만 잘 모르겠군요. 제가 그 친구의 주소라던가 전화번호를 안다면 따로 접선을 해보겠습니다만 이런 상황에서야…. 그리고 이제 확인시켜줄 필요는 없는 것 같은데요. 파워점수제의 여러 폐단이 밝혀져서 이번 호부터는 파워점수제를 폐지했답니다.

그리고 준호군. 준호군의 하고 싶은 말은 결국 자기사연 뽑아서 점수 달라는 말이었죠? 몇 번 꼬아 놓은 관계로 눈치 못 챌 뻔했습니다 그려. 허허…

P. S 그리고 파워점수제는 점수에 따라 상품을 주는 제도지 점수에 따라 점수를 주는 제도는 아닙니다. 말 그대로 점수를 위한 점수군요.

흐으~ 많이 추워졌는데 감기 걸리셨다는 거 다 나으셨어요? 중요한 건 건강!! 일도 좋지만 건강도 생각하시면서 하시라구용~♡ 에에~ 어제가 유리의 생일이었담당~ 근디… 근디… 미역국도 못 먹었어요… 난 주워온 자식인가벼. (ㅠ.ㅠ) 그래서 어젠 쓸쓸히 혼자 노래방에 가서 노래만 죽어라 불렀담다. 첫 곡인 '말달리자'를 시작으로 '태극기'에 광복절 노래랑 6·25노래도… 개천절 노래도 불렀담다(애국자 다 됐다. 진짜…).

언제나 내 생일은 썰렁한 거 같아요. 작년에도 밤 11시가 넘어서야 '즉석 미역국'을 먹었고 초딩 때는 돈 만원으로 양식 시켜먹으면 끝… - -; 뭐… 생일은 꼭 챙겨야 하는 건 아니지만 왠지 쓸쓸했습니다. 울컥 울컥… 그래서 어젠 왠지 모르게 센치해지더군요. 후웅~ 울프 오라버니께선 생일을 어케 보내는지? 혹시 저처럼 썰렁하다면 유리가 축하해 드릴게요. 선물은 유리가 울프님을 생각하는 '마음'이 전부지만… ^^;

오늘은 친구들 몇몇을 불러 DDR이나 하러 갈렵니다. 스트레스나 풀래요. 울프님. 가끔 일이 짜증나고 괴롭더라도 자신이 하고 싶은 일을 하고 있다면 행복한 거겠죠? 그럼 울프님은 행복하신 거네요. 추석 못 지내셨다면 유리가 만든 송편 하나! (옮긴이 주: 유리양이 그려준 송편을 그릴 길이 없어 비슷한 걸로 대체해 봤습니다. 안 비슷한가…) 맛있게 드세요! 울프 오라버니! BYE♡

음, 대부분의 아이들은 다리사이에서 주워오기 마련이지요. 배 위에서 태어나지 않았다면 말이지요. 생일을 뭐 성대하게 챙겨야 한다는 것은 대체 어디서부터 시작된 일일가요. 발렌타인데이에는 이주인 레이처럼 초코렛을 두 트럭씩 받아야 정상인 것일까요. 크리스마스는 연인과 함께 해야합니까. 발렌타인데이에 네스퀵 마시고, 크리스마스 때 MOC보며 가족과 함께 하는 짝없는 중년들이 세상을 지탱하고 있다는 것을 유리양은 알아야합니다. 왠지 모를 쓸쓸한 마음은 그야말로 왠지 모른 것일지도 모릅니다….

유리양 옆에는 사진이 증명하듯 유쾌한 학우들이 있지 않습니까. 졸업하고 나면 더욱 얼굴 보기 쉬운 그 친구들, 학교 다닐 때 지겹게 봐두시길 바랍니다. 편집부의 추석은 물론 마감으로 뒤엉키고, 팀장님의 마른 송편만이 추석을 알렸던 나날이었습니다. 선물은 마음이 중요하다는 빈말이 있지요. 선물 잘 받겠습니다. 목욕 심벌을 보니 시원하게 사우나라도 하고싶어지는데 사우나 티켓은 없고…. 지금 제가 하고싶은 일은 軍에 가는 것이군요. 가기 싫은 곳에 가고 싶어해야만 하는 신세여….

정확히 마감 10분전이네요. 혼란스러운 상태에서 더 이상 답을 하다보면 제 생각이 와전될 우려가 있으니 이만 쓰도록 하지요.

1. 타이 소년, Hard하게 Pen을 들었습니다.
2. 난 콩이 싫어요~
3. 경비! 졸업 때 봅시다. 흥!
4. 싸울 형님, 이제 벌써 지쳐갑니다.
5. 형님 학창시절에 기억나시는 선생님 없습니까?
6. New Face 형수님께 처음으로 가까이(10cm) 붙어보았습니다.
7. 형님은 비디오 좋아하십니까?
8. 앞으로 이런 거 쓰지 말라고요? 싫어요. 내 맘이지.
9. 전 학교에서 조퇴를 해야만 했습니다.
10. 9월말은 체력장이 있습니다. 그것은 지옥입니다.
11. 형님도 군대에서 고생하셨나요.
12. 울프님 저에게 DDR을 가르쳐 주세요.
13. 겜파워의 플스 기종은 뭐에요?
14. 형님! 게시판과 게시판의 차이를 아십니까?
15. 난 하급생보다 못한 놈인가…
16. 가-가지 마세요~(애절) 지-지에, 하모, 안 갈끼에.
17. 형님에게도 기억에 남는 후배 안 계십니까?
18. 전 시험이 미워요~
19. 개천절, 하늘이 열리는 날이 일요일이어서 되겠습니까?
20. 버파신의 은총을 0.0001%만 보태주세요.
21. 파워를 펴고 차근차근 잘근잘근 보았습니다.
22. PS2. 제발 나에게 오구려. 제발 오~구려. 오~구려.
23. 형님은 스퀘어 좋아하세요.
24. 구구리님, 건강하세요.
25. 어쨌든 전 DDR을 발에 열이 나도록 합니다.
26. 난 무서운 게 싫어요~
27. 전 지금 싸나이 답지 않게 울고 있습니다.
28. 형님께서는 경비와 갑빠맨의 재롱을 보신 적 있습니까?
29. 실생활의 음악. 그것은 끝나지 않는 시험입니다
30. 전 그 친구들, 용서하기로 했습니다. 그것도 아주 넓은 마음으로.
31. 여러분, 변기통에 쓰레기 버리지 맙시다.
32. 자신의 삶 길은 자신이 만든다.
33. 성찬아, 2반의 영욱아! 오해 풀어라.
34. 모든 가정의 남편은 약한가 봅니다.
35. 저는 친구들과 함께 대일외고에 다녀왔습니다. 영어경시대회 때문이지요.
36. 애니 이야기를 할 수 있는 유일한 친구이지요.
37. 혹시 파워 자 · 봉 안쓰시렵니까?
38. 형님께서 코스프레를 그만 두신다니 전 너무 재미없었어요.
39. 나중에 저랑 한 판해요.
40. 리어카는 누구의 것이냐.
41. 파워 독자 여러분 공짜 사탕 믿지 말고 받지도 맙시다.
42. 형님, 탄생일은 언제이십니까?
43. 형님도 금강산 가고 싶으세요. 아니면 벌써 다녀오셨어요?
44. 저 이번 소풍 가면서 형님생각 할 것입니다.
45. 형님, 스타 잘하시나 보던데 비결이 뭐에요.
46. FBI는 제 편이고 CIA는 친구편인 아주 재밌는 놀이를 하지요.
47. 거기 가는 위반 차량, 멈추세요! 아~ 멈춰~
48. 앞으로 울프님께 절대 시를 보내지 않겠다고 약속합니다.
49. 형님도 일하시면서 힘드신가요?
50. 싸울형님, 싸울 준비 되셨나용~
51. 다음 주 추수 감사 예배, 꼭 잘 들겠습니다.
52. 이제 졸업도 얼마 안 남았네요.
53. I'll be back.

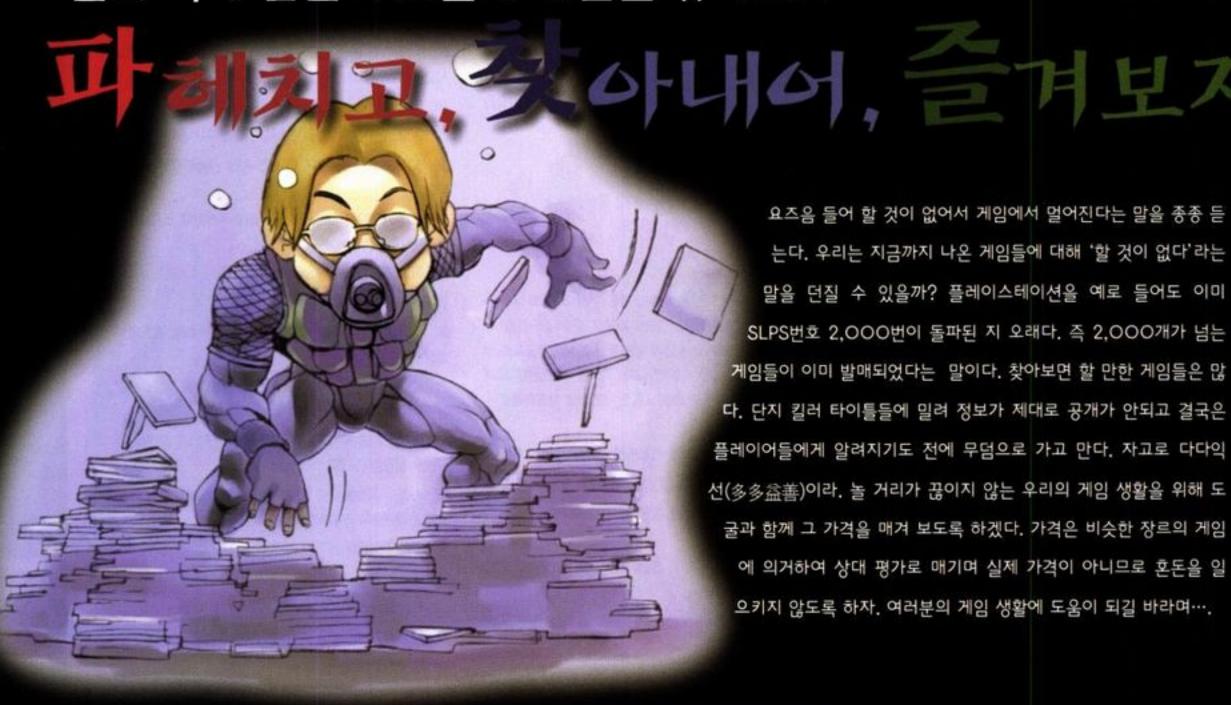
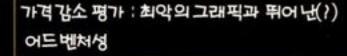
김태근 군은 어이없게도 무려 53개의 사연을 보내왔습니다. 지면 관계상 모두 실어드릴 수 없기에 각 사연의 일부분을 발췌하여 실어드렸습니다. 53개의 답변, 시작합니다. 아 참, 태근군이 53개의 사연을 보낸 이유는 99년 8월호 새턴인을 참조하세요.

1. 사나이 청년, Hard하게 키보드를 들었습니다.
2. 요즘 청소년들 중에도 콩 싫어하는 자가 있었나요? 콩…
3. 경비아저씨, 알고 보면 힘든 인생 사신 분들이에요. 잘해드립시다.
4. 지쳐 쓰러질 것 같아도 손잡아 일으켜줄 누군가를 믿으며 열심히 달리세요.
5. 있기야 있습니다만… 좋은 기억으로 남는 선생님은 딱히 없네요.
6. 좋지 않아요. 가정파괴범, 아니 가문파괴범이 될 심산입니까?
7. 비디오… 그다지, 보는 것 보단 하는 쪽이 좋아서.
8. 착하게 삽시다, 태근군.
9. 저는 회사에서 철야를 해야만 했답니다.
10. 이제 곧 입대가 있습니다. 그것은 생지옥입니다.
11. 가봐야 알겠지요.
12. 이번 호 특별 부록을 참조하세요.
13. NO. 1001입니다.
14. 한 끗 차이네요.
15. 요즘 애들 무서워요. 잘난 하급생들 많다구요.
16. 여러분 저건 '가지'를 가지고 지은 태근군의 2행시랍니다.
17. 있기야 있습니다만… 좋은 기억으로 남는 후배는 딱히 없네요.
18. 전 당신이 밉습니다.
19. 단군 할아버지도 좀 쉽시다.
20. 저도 아직 받아본 적이 없는지라…
21. 잘근잘근은 '씹다'와 어울리는 의태어지요.
22. 그렇게 구려보이진 않습니다만…
23. 세가를 더 좋아하지요.
24. 워낙에 억센 여자라 걱정 안해도 됩니다.
25. 저두 매니와 PARANOIA 정복에 근접해가고 있습니다.
26. 전 53개의 사연이 싫어요~
27. '사나이는 울지 않아야 한다'라는 고정관념은 깨버리십시오. 오늘만은 눈물을 보여도 좋습니다.
28. 아직…
29. 원치 않은 실연. 그것은 끝나지 않는 시련입니다.
30. 잘했습니다. 용서하지 못하는 자는 용서받지도 못하거든요.
31. 저희 게임파워 가족들도 뼈저리게 후회하고 있지요. 맨날 막히거든요.
32. 정답입니다. 결국 인생은 SOLO지요.
33. 역시 잡기와 오해는 풀어야 제 맛
34. 이 시대의 가장들은 무너지고 있습니다. 아버지란 외로움을 견디는 직업…
35. 한 영어 하나봐요. 나도 왕년엔… 하긴 왕년없는 사람이 어디 있겠습니까마는…
36. 마음을 나눌 수 있는 친구 한 명만 사귀어도 그 사람의 인생은 성공한 겁니다.
37. 자봉… 자원봉사요. 허허 나를 건 없습니다만… 근데 첨에 드래곤볼의 캐릭터인 줄 알았어요.
38. 남의 괴로움을 즐기지 마세요.
39. 네.
40. 주인 없으면 가지세요.
41. 공짜 사탕 주의령입니까? 살다보니 원 참…
42. 7O1213
43. 금강산보다는 킬리만자로산에 가고 싶은데요. 탄자니아에 있습니다. 조용필 님의 '킬리만자로의 표범'으로 유명하죠.
44. 제발… 그러지 마요…
45. 그냥 열심히 하는 거죠, 뭐.
46. 하하… 태근군 혹시 초등학교 1학년?
47. 제가 뭐라고 해야하죠…
48. 네, 제발 그래 주세요.
49. 이런 일을 할 때 특히 힘들죠.
50. 태근군, 퇴근준비 됐나용~
51. 네… 그러시든지요…
52. 사연도 얼마 안 남았네요.
53. NO! please…

상품은 직접 내사하여 수령하십시오.

먼지 속에 묻힌 우리들의 게임을 찾아서!!

파헤치고, 찾아내어, 즐겨보자

요즈음 들어 할 것이 없어서 게임에서 멀어진다는 말을 종종 듣는다. 우리는 지금까지 나온 게임들에 대해 '할 것이 없다'라는 말을 던질 수 있을까? 플레이스테이션을 예로 들어도 이미 SLPS번호 2,000번이 돌파된 지 오래다. 즉 2,000개가 넘는 게임들이 이미 발매되었다는 말이다. 찾아보면 할 만한 게임들은 많다. 단지 킬러 타이틀들에 밀려 정보가 제대로 공개가 안되고 결국은 플레이어들에게 알려지기도 전에 무덤으로 가고 만다. 자고로 다다익선(多多益善)이라. 놀 거리가 끊이지 않는 우리의 게임 생활을 위해 도굴과 함께 그 가격을 매겨 보도록 하겠다. 가격은 비슷한 장르의 게임에 의거하여 상대 평가로 매기며 실제 가격이 아니므로 혼돈을 일으키지 않도록 하자. 여러분의 게임 생활에 도움이 되길 바라며….

PS는 물제치고 새턴으로서는 최후의 S · RPG(제작사에서는 S · ADV라고 말하고 있고 실제로 어드벤처 성이 엄청나게 강하다)가 된 디바이스 레인. 가뜩이나 새턴의 침체기에 발매된 데다가 처음부터 낮았던 인지도, 생소한 제작사, 홍보의 부족 등등으로 인하여 판매량이 얼마나 될지 매우 의심스러운 게임이다. 하지만 게임 자체의 심오함은 상당한 수준인데…. 아직도 새턴을 가지고 계시는 분들은 한번쯤은 해보시는 것은 어떨지?

▲ 알게 모르게 풍기는 B급의 향기

비교 소프트

블랙 매트릭스 새턴의 SRPG. 「가장 비뚤어진 세계관」을 가지고 있는 게임으로 정평이 나 있으며 현재 드림캐스트로도 나와있다.

소프트가격: 6,800엔(한화 약 88400원)

미디어 웍스의 게임은 흔히들 말하는 B급 게임의 분위기를 물씬 풍기고 있는 것이 특징이다(사실 만든 게임도 얼마 없다). 이 게임도 예외는 아니어서 일단 시나리오 오프닝마다 삽입되어있는 애니메이션을 보자면 게임을 하고 싶은 맛이 뚝뚝 떨어진다. 프레임도 얼마 없는데다가 화면도 저해상도. 거기에 자를 대면 잴 수도 있을 것 같은 굵은 펜선. 솔직히 말하자면 최악이다. 그나마 게임 화면은 배틀필드 화면이나 맵 화면, 어드벤처 모드에서의 캐릭터 그래픽 모두 평균 수준은 유지하고 있기 때문에(블랙 매트릭스 정도는 된다) 그다지 트집을 잡고 싶지는 않다. 그러나 문제는 배틀 필드의 연출. 최강 공격이라고 등장하는 기술들의 연출을 보고 있노라면 솔직히 다른 게임들의 일반 마법을 보는 듯 하다. 그러다 보니 초반 공격들의 연출은 거의 대부분이 미미한 수준이다. 이 역시 초반에 플레이어의 흥미를 떨어지게 하는 치명적인 요소로 작용하여 많은 유저들의 손에서 멀어지게 되었다. 더군다나 그 때를 즈음해서 등장한 「파이널 판타지 8」이 결정타가 되어 완전히 사람들의 기억 속에서 잊히지게 되었다.

▲ 짜증이 나는 애니메이션

▲ 이 정도면 뒤지지는 않는다

▲ 블랙 매트릭스의 게임 화면. 별로 낫다는 느낌은 없다

▲ 공격 했게 안 했게?

그리고 국내 유저들에게 외면 받을 만한 점은 어드벤처라는 장르의 특징상 출현할 수밖에 없는 수많은 일본어들이다. 물론 이것은 장점으로 작용될 수도 있으며 이 언어의 장벽만을 넘을 수 있다면 게임 자체의 어드벤처성 만큼은 나쁜 편이 아니기 때문에 어드벤처를 즐기는 사람들에게는 괜찮은 소프트라는 인상을 심어줄 수 있을 것이다.

가격감소 결과: 88400원(블랙 매트릭스 가격) ×5(디바이스 레인보다 뛰어난 연출력)-75400원(디바이스 레인 가격)=366600원

가격증가 평가 : 「심오」라는 한 단어

비교 소프트

브레이브 사가 플레이스테이션의 SRPG. 용자 시리즈의 캐릭터성을 이용했지만 전혀 평범한 게임. 가오가이거가 등장하지 않아 세간의 지탄을 받은 게임이기도 하다.

소프트가격: 5,800엔(한화 75400원)

▲ 보기 어렵다. 이것이 심오의 조짐

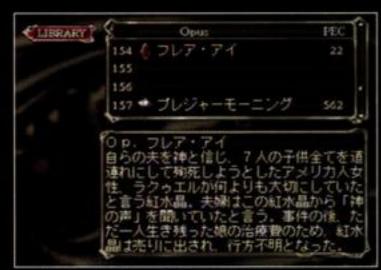
미디어 웍스 게임의 또 다른 특징은 뭔가 한 요소는 매니악하게 심오하다는 점이다. 이 게임의 심오한 점은 바로 「기술의 발견」이다. 이 게임에서 캐릭터들이 사용하는 「오큐먼트」라는 무기에는 「오퍼스」라는 보석을 끼워서 공격(내지는 보조, 회복) 기술을 만들어 내는데 이 오퍼스는 전부 8개를 꽂을 수 있다. 이 8개간의 조합에 따라 최대 6개의 기술을 만들어 낼 수 있다. 거기에 오퍼스의 수는 200개 이상이고 오퍼스마다 지니고 있는 마력과 오퍼스간의 마력 합에 따라 같은 기술이라도 위력과 특징이 달라지므로 모든 기술을 발견하려면 7일 밤낮을 새도 부족할 것이다. 어떤 게임이든 퍼펙트 클리어를 노리는 사람에게는 최악, 최고의 소프트가 아닐지?

▲ 똑같은 기술이라도

▲ 뒤에 알파벳이?

▲ 당연히 능력은 틀리다. 게임할 사람들은 각오!

한 가지 더 꼽으라면 오퍼스와 오큐먼트들의 이름을 막 지은 것이 아니라는 것이다. 이 게임의 스토리에 의하면 이것들은 실제 인간의 역사상 존재했던 사건들에 등장한 물건들을 무기화한 것이라는 설정이기 때문에 당연히 이들의 뒷 이야기가 존재하고 그 이야기들은 오퍼스 검색을 통하여 확인이 가능하다. 따라서 역사에 관심이 많은 사람들은 하나쯤 가지고 있어도 괜찮을 것이다.

▲ 라 퓨셀. 십자가에 매달린 잔 다르크를 찌른 창이라고 한다(하지만 창으로 죽지 않아서 화형을 시켰다고 전해진다)

▲ 비단 유명한 이야기만 있는 것이 아니기 때문에 보는 재미는 쏠쏠하다

그 외에도 어드벤처 모드에서의 진행은 꽤나 충실하다. 미디어 웍스가 이전에 「유구환상곡」을 만들어낸 전력이 있기

매문에 그렇지 않나 하는 생각도 든다(문제는 국내에서 유구한상국의 지명도도 굉장히 낮다는 점이다. 이것도 시세로 다뤄야 하나…). 또한 이 게임의 전투를 재미있게 만드는 시스템으로, 기본적으로 턴 제가 아닌 FFT와 같은 액티브 배틀이다. 공격을 개시하여 AP를 소모하면 공격력이 감소하므로 다시 AP가 모이기까지의 시간이 필요하다. 즉 시간의 흐름이 전략에 전반적으로 개입하기 때문에 의외로 세심한 전략이 필요하다. 그리고 99년에 출시된 게임답지 않게 난이도가 높아서 게임중의 몰입도가 높은 점도 할만한 점이라고 하겠다.

▲ 같은 공격이라도

▲ 게이지에 따른 차이가 있다

가격증가 결과: 75400원(브레이브 사가 가격)÷10000(상대적으로 매니악하지 못함)×75400원(디바이스 레인 가격)≒568516원

조금만 더 신경 썼으면…

▲ 필요 없는 캐릭터들의 등장은 어드벤처 팬들에게는 욕먹을 점

비록 어드벤처로서의 진행은 만족할 만한 수준이라 하더라도 스토리 개연성 상의 단점이 여기 저기서 눈에 띄는 것이 상당히 아쉬운 점이다. 나오지 않아도 될 정보상(情報商)을 등장시켜서 그 정보상의 정보에 의하여 스토리가 진행된다는 중반의 진부한 시나리오 진행은 기껏 몰입하여 게임을 진행하는 사람들에게 상당히 거슬리는 점이 아닐 수 없다. 전투 화면에서도 마찬가지이다. 위에서도 거론했지만 연출이 너무도 부족하여 자신이 강력한 공격을 하고 있다는 느낌을 주지 못한다. 전체적으로 박력이 부족하다고 할까? 클리어하고 나면 아쉬움이 많이 남는 게임이라고 할 수 있다.

최종가격과 평가

[illegible]

기본가격: 75400원
가격감소: -366600원
가격증가: +568516원
최종가격: 75400(기본 가격)-366600(감소치)+568516(증가치)÷1000(싫어할 만한 플레이어들의 표준인원 가상치)×99(좋아할 만한 인원의 표준인원 가상치)=

27454.284원

일단 어드벤처를 싫어하는 사람들에게는 권하고 싶지 않다. 화려한 그래픽 지상주의자들에게도 절대로 권할 만한 게임이 아니다. 기본적으로 B급 게임이기 때문에 높은 작품성을 요구하는 사람들도 피할 만한 물건이다. 그럼 누가 하느냐? 위에서 언급했듯이 수집가 취향을 가진 사람들이나 어드벤처, 사운드 노벨 등의 장르를 선호하는 플레이어들이다. 또한 S·RPG에 굶주린 사람들도 해 볼직한 소프트이다. 찾지를 않아서 그렇지 구하려면 얼마든지 동네 게임샵에서도 구할 수 있는 소프트이므로 관심 있는 사람은 한 번쯤 맛보기를 바란다.

무덤은 독자들이 파헤친다!

그렇습니다. 이 코너는 게임파워 일당(?)이 무작위로 꾸려나가는 코너가 아닙니다. 독자 여러분들이 즐기신 재미있는 게임 중에서 세상에 많이 알려지지 않은 게임이있다고 생각하시는 분들은 지체없이 편지를 띄워 주십시오. 그러면 그 달의 「파헤치고, 찾아내어, 즐겨보자」는 독자 여러분의 게임으로 꾸며집니다. 언제 발매된 게임이건 관계없습니다. 단 편집부에서 플레이를 해 보고 판단해 보아야 하므로 현재 구할 수 없는 게임은 이미 흙으로 돌아갔다고 판단, 도굴을 포기합니다. 또한 어떤 점이 재미있었는지 등의 간단한 사연도 함께 보내주시면 감사하겠습니다. 기종은 불문! 여러분들의도굴 실력을 기대합니다.

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동
324-1 법경빌딩 5층 (주)제우미디어
월간 게임 파워 편집부
"파 · 찾 · 즐" 담당자 앞

'行'과 '見'의 밸런스가 무너지고 있다!?

[프리티 사미]

지금까지 애니메이션과 게임의 차이라면 누가 뭐래도 '본다(見)'와 '한다(行)'의 차이였을 것이다. 그리고 이 두 차이는 결국 즐거움(樂)으로 이어졌고, 이렇게 애니메이션과 게임은 서로의 영역을 지켜가며 공존해 왔었다. 하지만 더 이상 게임은 게임일 수 없게 되었다. 바로 인터랙티브 애니메이션이란 장르가 그 이유이다. 얼마 전 DC로 발매된 「댄싱 블레이드 완전판」을 해보면, 이것은 더 이상 플레이어가 하는 게임이 아닌 보는 게임으로 변해 있었다. 또한 기존의 PS판이 초당 15프레임이었던 것에 비해, 완전판은 24프레임을 구현해 TV 애니메이션에 전혀 뒤지지 않는 퀄리티를 보여주고 있다.

한다(行)에서 본다(見)로 자신의 장르를 박차고 나와 새로운 영역에 도전하는 게임들과, 언제까지나 자신의 영역인 본다(見)를 고수하며, 나름대로 발전해 가는 애니메이션을 보며, 이 두 개의 다른 매체가 과연 언제까지 이런 밸런스를 지킬 수 있을 것이며, 어디까지 발전해갈지…. 세계의 게임과 애니메이션 시장은 아직도 발전중이라는 것을 새삼 실감하는 한 달이 된 것 같다.

飛天御劍流의 흐름을 찾아서…

바람의 검심 OVA 추억편

- 제작사 SPE
- 장르 검객 액션

와츠키 노부히로 원작의 「바람의 검심(원제 루로우니 켄신(るろうに劍心))」은 이미 TV판 애니메이션으로 발매되어 국내에서는 모르는 사람이 없을 정도의 인기를 누리고 있다. 그 후 TV판의 성공으로 극장판까지 발매된 켄신이 드디어 OVA화되어 바람의 검심의 또 다른 세계를 보여주고 있다

바람의 검심 OVA 추억편은 말 그대로 켄신의 과거를 다루는 이야기로, 지금까지 밝혀지지 않았던, 켄신이 어째서 나그네가 되었는가 등의 비밀이 밝혀진다. 이미 만화책으로 본 사람도 있겠지만 그 만화책에서 켄신이 자신의 과거를 말하는 부분만 따로 뽑아애니메이션으로 만든 것이 이 바람의 검심 OVA 추억편이다.

OVA는 총 4편으로 현재 모두 완결된 상태이며 TV판의 켄신 답지 않은 진지한 구성을 가지고 있다

1막 베는남자

OVA라서 그런지는 몰라도 1막에서는 상당히 잔인한 장면이 많이 나온다. 하지만 그것이 과장된 연출이 아닌 사실감 넘치는 연출이어서 칼잡이 시절의 켄신을 잘 나타내주고 있다. 특히 TV판과 달리 켄신이 철저하게 칼잡이였을 때의 이야기를 다루기 때문에 코믹스러운 부분은 전혀없다. 시작에서 끝까지 중후한 분위기에 그에 걸맞는 음악으로 칼잡이 켄신의 분위기를 완벽하게 이끌어 주고 있으며 스토리상으로도 켄신이 어떻게 해서 비천어검류를 배우게 되었는지를 알 수 있게 해준다. 또한 1막이 끝나는 부분이 절묘하여, 자연스럽게 2막으로 이어지게 하였다. OVA는 바람의 검심의 팬이라면 절대로 놓칠 수 없는 필수 작품이라고 할 수 있다.

스토리 정리

한 소년을 죽을 위기에서 구해준 세이주로는 그 소년에게 켄신이라는 이름을 지어주고, 자신의 제자로 삼는다. 그리고 몇 년이 흘러 칼잡이가 된 켄신은 자신의 일을 처리하던 도중 실수로 왼쪽볼에 십자의 칼자국이 남게된다. 하지만 시간이 흘러도 그 십자의 칼자국은 사라지지 않고, 계속 피가 흐른다. 강한 원한이 맺힌 상처는 낫지 않는다고 하는데… 그렇게 칼잡이로서 사람을 계속 베어가던 켄신은 그날도 역시 자신을 습격해오는 한 자객을 베어버린다. 하지만 그 때 그곳을 지나가던 도모에는 우연히 그 장면을 목격하게 되는데…

Animation

2막 길잃은 고양이

2막에서도 여전히 칼잡이로서의 인생을 살아가는 켄신. 하지만 그런 와중에도 도모에와의 만남으로 조금씩 마음을 열어가는 과정을 그리고 있으며 역시나 리얼리티 넘치는 액션이 돋보인다.

스토리 정리

켄신은 자신이 사람을 베는 현장을 목격한 도모에를 어떻게 할지 고민하지만 도모에는 그냥 그 자리에서 쓰러져 버린다. 켄신은 하는 수 없이 도모에를 자신이 있는 여관까지 데려와주고, 도모에는 그렇게 해서 그 여관에서 일을 하게 된다. 그렇게 시간이 지나자 켄신도 도모에에게 조금씩 마음을 열기 시작한다. 그러던 어느날 신선조에게 여관을 습격당한 켄신일행(여기서 사이토 하지메가 처음 등장한다)은 무사히 도모에와 함께 도망치게 된다. 카스라는 그런 두 사람에게 부부로 위장해서 당분간 숨어살기를 권한다….

등장 인물

· 켄신

전설의 발도제! 전설의 칼잡이 등의 수많은 수식어가 따라다니는 캐릭터. TV판에서는 역날도를 가지고, 정의를 위해 싸우는 나그네 모습이지만 OVA에서는 그가 과거 칼잡이였을 때의 추억을다루고 있다

· 유키시로 도모에

OVA의 새로운 등장 인물로 켄신의 부인이자 켄신이 유일하게 마음을 열 수 있는 사람으로 무언가 비밀을 안고 있는 듯하다

3막 저녁 노을산

3막에서는 이전까지와는 달리 리얼리티 넘치는 칼잡이 켄신은 등장하지 않는다. 도모에와 부부로서 살아가면서 켄신은 약장수를 하게 되는데… 이 때의 켄신의 모습은 1막과 2막에 나온 칼잡이로서의 켄신과는 조금 다른 모습을 보여준다. 하지만 이야기는 점차 반전이 되면서, 자신의 모든 마음을 열었던 도모에가 사실은 자신이 베어버린 남자의 약혼자였다는 사실을 비롯한 도모에의 정체를 알게된다. 그리고 마지막 부분에는 켄신이 완전히 이성을 잃은 칼잡이의 모습으로 돌아와 작품이 서서히 클라이막스를 향해가고 있다는 것을 말해준다.

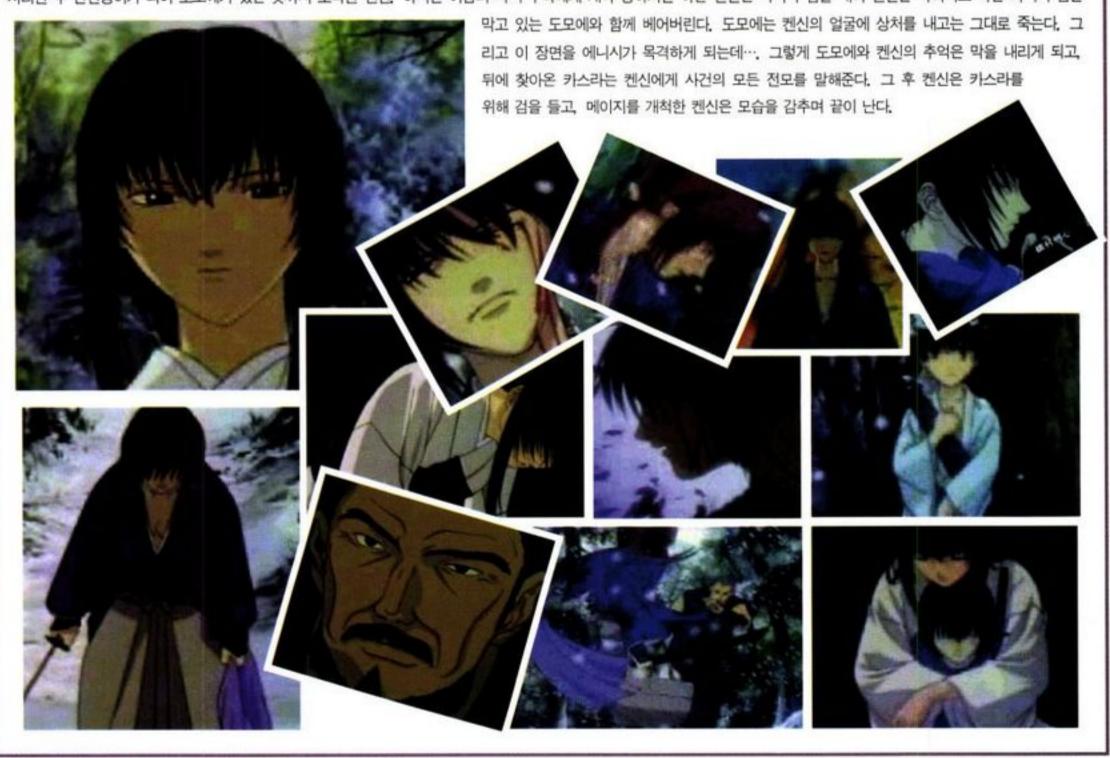
스토리 정리

켄신과 도모에는 부부로의 위장이 아닌 진짜 부부로서 살게 된다. 우선 도모에와 켄신은 약장사를 해가며 살아가게 된다. 그렇게 평화롭게 지내던 어느날 도모에의 동생인 에니시가 찾아온다. 도모에는 켄신에게 복수를 하기 위해 접근한 것이였다. 하지만 이미 켄신을 사랑하게 된 도모에는 갈등하기 시작하고 이런 사실을 알리없는 켄신은 도모에에게 마음을 열고 있는데… 결국 켄신을 죽이지 못한 도모에는 혼자서 돌아간다. 사실 그동안 도모에가 보여준 모습은 켄신을 죽이기 위한 위장이었던 것이다. 그리고 켄신의 연락책이였던 이이츠카도 배신자였다. 이이즈카는 켄신을 함정에 빠트리기 위하여, 도모에의 정체에 대해 말해주고 도모에를 쫓아가게 한다.

4막 십자흉터

4막에서는 진정한 칼잡이의 모습을 보여준다. 이전과는 비교도 할 수 없을 정도의 화려한 액션과 연출, 그리고 반전! '이것이 진정한 켄신의 모습이다' 라는 것을 4막에서 여지없이 보여주고 있다. 그리고 켄신이 어째서 칼잡이에서 다시 나그네가 되었는지를 알려주는 부분이기도 하다. 또한 켄신 자신이 처음으로 사랑했던 여자인 도모에를 베는 장면은 그 장면을 보는 많은 사람에게 적지않은 절망을 주었을 것이다(그래도 히로인이었다). 그리고 더 이상 잃을 것이 없는 켄신은 메이지를 개척한 후 나그네가 되어 새로운 삶을 살게되는 것이다.

스토리 정리

도모에는 켄신을 죽이려는 자를 찾아간다. 거기서 자신이 이용당했다는 사실은 안 도모에는 그자를 죽이려 하지만 오히려 칼을 빼앗기고 만다. 한편 켄신은 도모에의 발자국을 따라 도모에를 찾으러 간다. 도모에의 비밀을 안 켄신은 이미 제 정신이 아니었고, 이것을 노린 자객들이 켄신을 습격한다. 순간적으로 청각과 시각을 잃어가면서도 적을 겨우 처리한 후 만신창이가 되어 도모에가 있는 곳까지 도착한 켄신. 하지만 어둠의 자객 두목에게 계속 당하기만 하는 켄신은 마지막 힘을 내어 켄신을 죽이려고 하는 자객의 검을 막고 있는 도모에와 함께 베어버린다. 도모에는 켄신의 얼굴에 상처를 내고는 그대로 죽는다. 그리고 이 장면을 에니시가 목격하게 되는데…. 그렇게 도모에와 켄신의 추억은 막을 내리게 되고, 뒤에 찾아온 카스라는 켄신에게 사건의 모든 전모를 말해준다. 그 후 켄신은 카스라를 위해 검을 들고, 메이지를 개척한 켄신은 모습을 감추며 끝이 난다.

그리고

사실 OVA의 내용은 코믹스 중간에 들어간 내용을 다시 애니메이션화 한 것이다. 하지만 내용상으로는 TV판 시작 이전의 켄신의 과거 내용을 담고 있기 때문에, OVA를 한번 보고 나서 다시 TV판을 보게되면, 이전에 볼 때와는 새로운 마음으로 볼 수 있을 것이다. 즉 OVA를 먼저 본 사람에게는 켄신 TV판의 1편이 OVA의 후속작으로 느껴질테고 TV판을 먼저 본 사람에게는 켄신의 과거를 알 수 있는 정보성 애니메이션으로 남게 될 것이다. 즉 기존의 극장판이나 OVA와는 달리 원작을 전혀 모르는 상태에서 보더라도 어느정도의 재미를 느낄 수 있는 그런 작품인 것이다. 단 OVA를 먼저 본 사람은 반드시 나중에 TV판을 구해보길 바란다. 그래야만 진정한 바람의 검심을 이해할 수 있을테니….

Animation

열혈 형사의 열혈 일기

체포하겠다 the MOVIE

■ 제작사 TBS
■ 장르 코믹 액션

아아 여신님으로 유명해진 후지시마 코스케의 원작 「체포하겠다」가 OVA와 TV판에 이어 극장판이 발매되었다. OVA와 TV판, 그리고 극장판까지 등장한다는 것은 그만큼 인기가 있다는 증거일 것이다.

체포하겠다는 동명 만화인 후지시마 코스케의 체포하겠다(원제:逮捕しちゃうぞ)를 애니화 한 것으로, OVA가 총 4편으로 발매가 되었으며, 그 후 5편부터는 TV판으로 제작되었다. 누구나 가볍게 볼 수 있는 내용으로 국내에서도 인기를 얻은 작품이다.

등장 인물

츠지모토 나츠미

열혈 경찰의 표본으로 100Kg정도의 스쿠터를 그냥 들어올리는 파워를 보여준다. 특기는 발브레이크로 술이 들어가면 무서워진다

코바야카와 미유키

나츠미 최고의 파트너. 현재 실존하는 자동차 관련 자격증은 거의 모두 가지고 있으며, 경찰차도 마음대로 개조하는 자동차 매니아

이것은 열혈물?

「체포하겠다」를 본 사람들은 알겠지만, 「체포하겠다」는 원작도 TV판도, 그리고 OVA도 중간 중간 심각한 장면은 있지만 전체적인 분위기는 나츠미와 미유키를 중심으로 가볍게 진행되어 간다. 즉 누구나 웃으며 가볍게 볼 수 있었던 작품인 것이다. 하지만 극장판은 조금 다르다. 후지시마 코스케의 캐릭터와는 조금 동떨어진 캐릭터에 묘한 거부감이 일어났으며, 시종일관 중후하게 진행되어 가는 스토리에 모두들 조금은 의아해했을 것이다. 난데없이 시작되는 테러리스트와의 한판승부라는 내용은 분명 나쁘지도 않았고 오히려 재미도 있었지만 「체포하겠다」와의 이미지와는 조금 다른 것이었다.

그래도 극장판이다

이것저것 많이 변하긴 했지만 그래도 역시 「체포하겠다」라는 느낌이 든다. 분명히 처음에는 진부한 스토리 진행에 조금 의아해 하기는 했지만, 그것은 재미가 없다는 의미와는 조금다르다. 하지만 「체포하겠다 the MOVIE」도 역시나 극장판이라는 핸디캡을 극복하지 못했다는 생각이 든다. 더군다가 가볍게 진행되어 나가는 것도 아

니고, 이렇게 진지하게 스토리를 이끌어 나가서는 원작을 모르는 사람은 초반에 캐릭터나 기본 설정에 대한 언급이 전혀 없기 때문에 캐릭터 이름만 외우다가 작품이 끝나버리는 사태가 벌어질지도 모르겠다.

필자는 지난 9월호,
두근두근 메모리얼 OVA 전편에 대한 평가에서
'2편이 나와 봐야 가치를 알 수 있다' 라고 말한 바 있다.
그래서 상당한 기대와 불안을 안고 후편을 기다렸고
99년 9월, 6,476엔이라는 가격(일본 현지)으로
후편이 발매되었다. 그렇다면 이 후편으로 전체적인
평가는 어떻게 될까?
본 필자는 드디어 그 결과에 도달했다….
<글 : 防塵>

두근두근 메모리얼 OVA-후편

후편 스토리의 흐름

이야기의 시작은 크리스마스 이브에서 시작하여 졸업식에서 끝을 맺는다. 게임 본 편에 등장하는 이벤트는 크리스마스 이브 이벤트, 엔딩(시오리 버전), 시오리의 회상에서 등장하는 데이트 이벤트가 있다. 전편에서는 시오리를 중심으로 이야기가 전개되었는데 후편도 마찬가지이다. 게임으로 따지자면 주인공이 시오리를 공략하고 있을 때에 시오리가 바라본 시점이라고 할까? 좀더 세부적인 내용을 OVA 화면 사진과 함께 소개하도록 한다. 참고로 좀더 유연하고 편리한 소개를 위하여 순서에 약간 차이가 있을 수 있다는 점을 미리 밝힌다.

크리스마스 이벤트

크리스마스 이브. 게임에서도 그랬듯이 이주인 레이의 집에서는 크리스마스 파티가 있는 날이다. 이주인의 관계 인사들을 비롯, 키라메키 고등학교의 학생들은 즐거운 한 때를 보낸다. 시오리 역시 파티에 참가하고 시오리는 거기에서 파티에 등장한 주인공(게임 원작에서의 주인공, 즉 플레이어)을 발견한다.

▲ 다른 캐릭터들도 물론 등장

▲ 여기서도 추근덕 대다가…

▲ 최첨단 세큐리티의 극을 달리는 사설군의 위용

▲ 시오리의 눈은 주인공에게

주인공을 위해 음악회를 열지만…

주인공에게 마음을 전하기로 준비하는 시오리. 그를 불러들이기 위하여, 그리고 자기 자신의 조그마한 추억을 만들어 내기 위하여 조그마한 이벤트를 개최한다. 그것은 소박한 방과후의 음악회. 처음에는 키사라기 미오와 미키하라 메구미 밖에 들어주지 않았지만 레이를 필두로 시간이 지나면서 많은 학생들이 참가해준다. 하지만 주인공은 와 주지 않고 시오리는 크게 낙심하게 된다.

▲ 이틀

▲ 첫 날

▲ 사흘

과연 이대로 끝나는 걸까?

그러던 중 시오리는 한 가지 소문을 듣는다. 주인공과 카가미 미라가 휴일에 데이트를 했다는 것. 시오리는 사실을 확인하러 미라에게 전화를 하지만 주인공에게 고백할 수 없는 시오리는 미라에게 역시 주인공의 이야기를 할 용기가 없었다. 주인공에 대한 마음이 강해지면 강해질 수록 마음에 상처가 커져 가는 시오리….

▲ 소문을 퍼트리는 여자아이(폭탄 터졌나?)

▲ 레이는 미라에게 사실을 묻지만 그녀는 오해하지 말라고 대답한다

▲ 좌절하는 시오리

여기서 잠깐 주변 인물들의 이야기. 카타기리 아야코는 키요카와 노조미에게 어떤 선물을 준다. 그것은 라벤다 꽃의 그림. 노조미의 생일인 12월의 꽃이다. 아야코는 졸업 후 유학을 가기로 결정되어 있었고, 그전에 선물을 넘긴 것이었다. 소중한 친구가 떠나간다는 사실에 슬퍼하는 노조미.

▲ "PRESENT FOR YOU."

▲ 울음을 터트리는 노조미

▲ 전편에서는 저글링을 그리고 있었는데?

▲ 이주인은 시오리에게 왜 이런 이벤트를 열었는지 묻고

▲ 「추억」이라는 대답을 하지만…

이제는 고백해야 할 때

시오리는 음악회가 끝날 때까지 주인공이 오지 않은 데 상심한다. 졸업까지 남은 기간은 앞으로 일주일. 하지만 시오리보다 더 상처받은 인물이 있었다. 그것은 바로 의문의 여학생 다테바야시 미하루. 그녀는 용기를 내어 「그」에게 고백을 했었다. 하지만 그에게는 좋아하는 사람이 있었고 그녀의 사랑은 그녀의 말대로 「박살」이 난다. 그리고 미하루는 시오리에게 고백하라고 일러준다. 그는 반드시 받아들여 줄 거라고 하며….

▲ 계단에서 잠자는 버릇이 있는 시오리

▲ 새벽의 전화

▲ 다테바야시는 울음을 터트린다. 이것이 한(恨)의 정서…

▲ 그래도 고백하라고 일러주는 다테바야시(이런 천사표가 요즘도 있었다)

전설의 나무 아래서…

시오리는 메구미에게서 전설의 나무에 대한 이야기를 듣는다. 전설의 나무 아래에서 여자아이의 고백으로 인하여 탄생한 커플은 영원히 행복해진다는 전설을…. 시오리는 전설의 나무 아래에서 고백하기로 마음먹고 졸업식을 기다린다. 다른 이들도 나름대로의 졸업을 준비하고 그리고 운명의 졸업식.

▲ 전설을 이야기해주는 메구미

▲ 캐릭터들의 졸업 준비

▲ 그리고 편지

▲ 졸업식

▲ 그리고 전설의 나무의 전설은…

감상을 마치며

일단 이번에는 팬들에 대한 서비스 정신을 강화, 원작의 요소들을 한층 강하게 반영시켰다. 캐릭터들의 크리스마스 파티 의상이라던가, 시오리의 회상에서 등장하는 화면들 등을 볼 때, 아예 팬들을 겨냥하고 만들었다는 느낌을 더 강하게 준다. 차라리 이런 기획이 팬들에게 더 어필할 것이라는 판단인가?

▲ 팬들이라면 본 기억이 있을 의상들이다

하지만 예전에도 이야기했던 불길한 엔딩이 현실로 드러났다. 결국 이야기의 히로인 후지사키 시오리를 위해 다테바야시 미하루를 희생시킨 것. 차라리 이렇게 하려면 두근두근 메모리얼의 팬들에게 바친다는 가식 따위는 처음부터 없었어야지! 두근두근 메모리얼 팬의 한 사람으로서 코나미의 기획력을 탓하고 싶다.

무엇보다 개선점이 보이지 않은 부분은 스토리이다. 전편에서도 문제가 되었지만 이번에는 시오리에 포커스를 조금 더 높임으로서 이야기를 한 곳으로 집중시키려는 노력은 보였다. 하지만 노력만으로는 용서가 될게 있고 안 될게 있다. 전편에서의 이야기 구성이 상대적으로 난잡했던 탓에 이번에도 비슷한 느낌을 지울 수가 없었다. 특히 키사라기 미오, 코시키 유카리, 아사

▲ 유카리는 전설의 나무에서 최후의 등장

▲ 유코, 전편에서 시오리에게 우산을 씌워주기 위해 등장

▲ 미라는 스캔들을 만들기 위해 출연

▲ 메구미는 전설을 이야기하기 위한 메신저 역할

▲ 생일 선물, 클래식 CD를 선물로 주면 이런 반응이 나온다

히나 유코, 사오토메 유미, 카가미 미라, 미키하라 메구미, 이주인 레이의 7인은 아예 그들만의 이야기가 없다.

그나마 히모오 유이나의 경우는 웃기지도 않는 연출이기는 했지만 세계 정복 로보라는 조그만(아주 조그만) 테마가 있었고 카타기리 아야코, 니지노 사키, 키요카와 노조미의 3인은 그들만의 이야기를 만들어 나가는 데에는 성공했다(차라리 이쪽의 이야기를 메인으로 삼았다면 재미는 더 나았을 뻔했다). 솔직히 전, 후편 합계 90분의 러닝 타임에 12인의 등장 인물이라면 어떤 천재가 해도 제대로 된 이야기를 지닌 작품을 만들 수 없다. 하지만 이런 식이라면 아예 처음부터 다른 등장 인물들은 1, 2컷 정도에 스쳐 지나가게 하고 시오리를 포함한 4인의 이야기를 만드는 것이 더 나았다(마치 전편에서 미노리가 아주 잠시 나왔던 것처럼)는 생각을 해 본다.

어쨌든 이것으로 두근두근 메모리얼은 끝났다. 이제는 슬슬 2에게 자리를 넘겨주고 무대에서 내려갈 때…. 94년에 태어나 연애 시뮬레이션의 교과서이자 우려먹기의 대명사로 자리잡은 명예와 불명예를 동시에 받은 두근두근 메모리얼. OVA가 좋았던 나빴던 이렇게 많이 우려먹을 수 있던 것도 결국 작품 자체가 수작이었기 때문에 가능했다고 생각한다. 연애 시뮬레이션 사상 최대 판매(80만장 돌파)라는 기록을 세운 두근두근 메모리얼은 게이머들의 기억에 고이고이 남을 것이다.

▲ 엔딩 곡 동일, 프리토크까지 건재, 엔딩만큼은 두근두근에 어울린다

테이프 뒷면에는…

전편에는 용서가 되지 않는 CG 캐릭터를 동반한 제작기가 들어있었다. 하지만 이번에는 애니메이션과 동영상이 들어있다. 무엇이냐구? 그것은 두근두근 메모리얼 2의 광고! 게임화면과, 시리즈 대대로의 오프닝곡 「どきめき」, 2의 새로운 오프닝 곡 「勇氣の神様」가 삽입되어 있다. 어쩌면 두근두근 OVA는 이것을 위해 존재한다고 봐도 좋을 정도의 상당한 메리트를 지니고 있다. 본지에서도 여러번 특보로 나갔다고는 해도 실제로 플스상에서 돌아가는 오프닝과 게임화면은 두근두근 메모리얼 2의 개발 진척 등을 쉽게 알 수 있게 해 주었다. 아마도 이 테이프에 이러한 내용은 역시 「계승」의 의미일까? 두근두근의 팬들이여! 이젠 11월 25일을 기대하는 것만이 남아있다.

▲ 게임 화면도 공개, 기대가 되는 부분이다

▲ 오프닝의 연속 사진, 이미 감상한 사람들도 많을 것이다

열혈애니넷

꿈을 꾸었던 것은 하나의 행복
소망했던 것은 하나의 사랑
가까이 하려 할수록 스쳐지나가는 두사람의 마음
무엇하나 대답을 찾지못한채
그 여름날은 단지 조용히 지나간다.

(하급생 7화 예고편(中))

이번달로 파워 점수제가 폐지되었습니다.
하지만 열혈 애니넷은 계속 됩니다.

처음 뵙겠습니다. 저는 베르세르크를 빛내는 회(알고 계세요? 관동에서는 꽤 유명하답니다)의 일원 MIK라고 합니다. 그리고… 열혈 애니넷을 담당하게 되신 것을 축하드립니다. 이전부터 프리티 사미씨가 나오는 파워 나침반에서 게임의 평을 읽고 있는데 미소녀 게임이 아니면 좋은 점수를 주지않는 사미씨의 성격, 상당히 맘에 듭니다(어쨌든 미소녀가 나오지 않으면 안된다는 부분이). 그런데 오늘 편지를 쓴 이유는 질문이 있기 때문입니다. 10월호에 새천년을 맞이하는 미소녀 게임이라는 글을 쓰셨지요. 그 글에서 칸노 히로유키의 특집을 봤는데 저도 버스트 에러와 디자이어, 로스트원 등을 플레이하고 칸노는 정말 굉장해다고 느꼈습니다. 하지만 유노라는 게임은 들은 적만 있고, 해본 적은 없습니다. 지금 당장이라도 SS판의 유노를 하고 싶지만 새턴은 이제 없어 PC판을 찾아봤습니다. 그러나 주위에 가지고 있는 사람이 없어 이제 PC판의 유노를 찾을 수 있는 사람은 프리티 사미씨 밖에 없다고 생각했기 때문에 이렇게 편지를 보냅니다. 도와 주세요. 사미씨가 유노를 700시간 플레이 했다면 저는 7000시간을 플레이해서 그 이해할 수 없는 스토리를 이해해 보겠습니다. 그러니 유노를 팔고 있는 곳을 알려주세요. 상당히 귀찮다고 생각하시겠지만 편지로 부탁드리겠습니다.

P S 일본어로 써서 죄송합니다. 한국어를 쓰는 것보다 일본어로 쓰는 것이 더 빠르기 때문입니다.
다음부터는 한글로 써보내겠습니다.

마감을 넘기고 평화로운 나날을 보내던 편집부 앞으로 보내진 한통의 의문의 편지, 그 안에는 세간에서는 일본어라고 하는 외계의 문자와 비슷하게 생긴 글자로 쓰여져 있습니다. 그 암호를 해독하여 모두 읽어본 결과 그 내용은 결국 이런 문장이 되었습니다. 본론으로 넘어가서 김재중님의 사연 저도 공감하는 부분이 상당히 많이 있습니다. 저도 한때는 맘에 드는 게임을 구하지 못해 밤을 지세운 적도 있었으니까요. 유노라… 저도 정말 열심히 해볼려고 했지만 지금은 그 스토리를 이해하다 지쳐 반 포기 상태입니다. 그리고 제 유노는 지금 떠돌이라는 모 필자가 빌려간 후 그대로 잠적한 상태입니다(그게 얼마짜린데…). 그래서 저도 김재중님의 부탁을 들어드리고자 이런 저런 궁리를 짜낸 결과… 제 개인적으로는 새턴판을 플레이하기를 권하지만 그럴 사정이 못되신다니 PC판을 구하는 방법은… 정품이라면 가까운 게임점에 가서 주문해서 구입할 수 있지만 복사판이라면 그렇게 할 수도 없는 노릇이고… 제가 어떻게 해드리면 좋을지 모르겠네요. 가장 간단한 방법은 인터넷에서 다운 받을 수 있지만 그 주소를 여기서 실어 드리기는 힘들고… 어쨌든 인터넷에서 다운 받아 사용하는 방법이 가장 손쉬운 방법일 것입니다.

P.S 이 글을 읽는 분들은 잘 모르시겠지만 김재중님의 사연은 전부 일본어로 쓰여져 있었던것을 제 취향에 맞게 번역 각색을 감행했습니다. 불만 있으신 분은… 저한테 돌을 던지지 마시고 근처에 만만한 개나 각종 전봇대 등에 화풀이 하십시오.

안녕하십니까? 프리티 사미님 전 춘천에 사는 동오에요. 반갑습니다.
전에 게임파워에 한번 갔었는데 그 때 계셨던 분인지 모르겠네요(언제 또 놀러가겠습니다).

그렇습니다. 전에 게임파워에 오셨을 때 있던 그 사람이 바로 저랍니다. 그러고 보니 제 정체를 아는 몇 안되는 분들중 한 분이시군요. 먼저 죄송하다는 말을 해야겠군요. 회사까지 직접 오셔서 그림을 주고 가셨는데 그림 파일이 날라가는 바람에 결국 그림을 천년펭귄에게 전해주지 못했습니다. 사과의 뜻으로 다음에 회사에 한번 오시면 제가 밥한끼 사죠. 단 놀러 오시려면 매달 10일 전에 오셔야 합니다. 마감 때문에 바빠서 그런게 아니라 그 이후에는 제 월급이 사쿠라 피규어로 변해있을 때니 월급이 남아 있을 10일 이전에 오셔야 합니다. 그럼 멋진 그림 계속 보내 주세요.

처음 뵙는 것은 아니군요. 저번 달에 인사드렸지만 절 뽑아주시지 않았으니까요! 하지만 새로운 마음으로 다시 한번 인사를… '사미님 안녕하세요' 어색하네요. 맞죠? 아참 사미님 저를 기억하시는지요. 만약 모르신다면 다시 한번 소개를 하겠습니다. 저는 강원도에 사는 안신영이라고 합니다. 나이는 17이고요! 이상 소개 끝입니다. 그럼 이제 화제를 바꿔서 저는 만화를 그다지 좋아하지 않습니다. TV만화만요. 그 이유는 요즘 국내의 TV에서는 일본 만화가 많이 상영되고 있어서입니다. 아참 저번에 TV에서 독고탁 시리즈가 나오는 것을 보았습니다. 그리고 추석에는 검정 고무신이 너무 너무 재미있었습니다. 이렇듯이 우리 TV에도 우리 만화가 많이 나오길 바라고 있습니다. 사미님은 어떻게 생각하시는지? 아 갑자기 마루치 아라치가 생각이 나는 군요. 아무튼 우리 나라 만화 파이팅입니다. 안녕히 계세요.

제 열혈 애니넷에는 매달 150만 미소녀 분자에게서 사연이 온답니다. 그런 사연들을 전부 실어 드릴수는 없고… 그런 저도 마음이 아프답니다(???-파워가 150만부나 팔리면…내 원고료는 15배로 뛸 거야…. 사미-당신은 좀 가만히 있어!!). 하지만 언제나 말하지만 제 앞으로 오는 사연들은 전부 읽어보고, 옆에 사나이 울프 앞으로 온 사연도 전부 읽어본답니다. 만일 매달 모든 분들에게 왜 지난달에 제 사연이 없는거죠? 라는 편지가 온다면 전 정말 마음이 아파 그 날은 아무런 일도 할 수 없을 것입니다. (이제 슬슬 사쿠라 할 시간이군…). 그리고 국산 만화에 대한 제 생각을 말하자면… 이전에도 몇번 말한 것 같지만… 지금도 예전 만화와 비교해보면 정말 많은 발전이 이루어졌습니다. 이제 영상면으로만 보자면 일본에 뒤질 것은 없다고 봅니다. 이제 승부는 캐릭터성과 기획력에서 드러나겠지요.

안녕하세요. 인천 게이머 이유민입니다. 사미님께 처음 쓰는 편지군요. 사미님은 미소녀 게임을 왜 좋아하세요? 저도 일본어만 능숙하면 미소녀 게임을(야루도라 시리즈 같은 것) 좋아 할 것 같아요. 어나더 마인드(이것도 미소녀인가?)를 즐겨보았는데 공략본을 보고하니 꼭 누가 시키는 대로 하는 것 같아서 별로였습니다. 저는 남자의 열혈, 근성 등을 매우 좋아합니다. 그래서 제일 좋아하는 애니도 체인지 겟타입니다. 사미님과는 반대죠. 앞으로도 많은 편지 보내드릴께요.

제가 미소녀 게임을 좋아하는 이유는 간단합니다. 미소녀가 나오기 때문이지요. 그리고 일본어만 능숙하면 미소녀 게임을 좋아할 것 같다니… 저는 조금 다른 생각을 가지고 있습니다. 일본어를 잘해서 미소녀 게임을 좋아하는 것이 아니라… 미소녀 게임을 좋아해서 일본어를 잘하게 되는게 아닐까요? 아마 대부분의 게이머들이 이런 비슷한 맥락으로 일본어를 시작하게 되는걸로 알고 있습니다. 그리고 열혈, 근성 등을 좋아한다고 하셨는데 저도 열혈이나 근성이란 단어를 매우 좋아합니다. 몇가지 예를 들어보자면 열혈 하면 떠오르는 것은 제도를 지키기 위해 싸우는 열혈 청년의 무용담을 그린 사쿠라 대전 시리즈, 근성 하면 떠오르는 것은 공을 차는 공돌이, 기타를 치는 깔렁이, 달리는 바보 등 세 근성 바보들의 청춘을 그린 두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 등… 굳이 미소녀 게임이 아니더라도 저는 폭넓게 게임을 즐기고 있습니다(쳇! 전혀 설득력이 없군).

안녕하세요. 사미님!! 부산아이 박찬입니다. 제가 펜을 든 이유는 2가지입니다. 한가지 이유는 새로운 애니 담당자가 되신 사미님을 축하하기 위해서입니다. 앞으로 자주 엽서나 편지를 보내겠습니다. 그리고 사미님도 카드캡터 사쿠라를 좋아하시더군요. 제 편지지 사쿠라 편지지입니다. 제가 거금 천원을 들여서 산 것입니다. 사실 전 사쿠라 보다는 반장을 하는 남자 아이가 마음에 듭니다. 왜냐하면 저랑 성격이 비슷한 것 같아서입니다. 두 번째 이유는 7월호 파워가 이상해서입니다. 7월호 애니넷 코너에 제 사연이 실렸는데 최근 주소가 다르다는 것을 알게되었습니다. 저희집 주소는 103동 501호입니다. 그럼 이만…

PS. 1 저 글씨 못쓰죠

PS. 2 틀린 글씨 지저분하게 죽죽 그어 죄송합니다

PS. 3 사미님은 남자이신지 여자이신지?

사쿠라를 좋아하시는 박찬님. 사실 사쿠라보다는 반장을 하는 아이가 맘에 드신다고요?\ 그 반장 이름이 아마 야마자키 타카시(틀려도 책임 못집니다)일 겁니다. 사실 저도 사쿠라 보다는 메이린을 더 좋아한답니다. 특히 메이린이 고국에 돌아가기전 샤오란과 보여준 유니존 콤보는(?) 제게 많은 감동을 남겨 주었지요. 그러고 보니 카드캡터 사쿠라에서는 남자 캐릭터들 조차 전부 좋아하는 군요. 뭐 여기서 이 얘기를 시작하면 끝이 없을테니 그냥 넘어가죠.

PS 전 건장한 남자입니다.

안녕하세요. 프리티 사미님. 혹시 그 닉네임은 만화책 이름인 프리티 새미! 아님 탤런트 사미자를 좋아해서…? 저도 사쿠라를 엄청 좋아하지만 요즘에는 「S라는 일본 작가가 그린 만화책에 푹 빠져 있습니다(사미님은 아시는지). 주인공은 평범한 고등 학교 학생이고 여자주인공은 학교에서 인기좋은 여자로 나옵니다. 「S의 이름은 주인공의 이름들이 다 I로 시작되기 때문에 I의 복수형인 「S로 붙여지게 된 것입니다. 애니메이션 얘기를 해야되는데 딴 얘기를 했네요. 「S가 애니로 제작되었으면… 제가 추천하는 만화책 1호입니다. 꼭 보세요. 그럼 안녕히 계세요.

프리티 새미? 그러고 보니 라이센스판 만화책은 그런 제목이었던 것 같군요. 원래는 사미가 맞습니다. 그리고 아무리 그렇다고 해도 사미자를 좋아해서라니… 좀 위험하군요.

이 사미는 어디까지나 천지무용의 사사미가 히로인으로 날뛰는 프리티 사미의 사미와 '사랑해요 미소녀'의 약자인 사미의 두가지 뜻을 내포하고 있습니다. 그럼 얼마전 있었던 닉에 대한 실화를 말씀드리지요. 사나이 울프 : 사미가 뭐냐? 사미: 사랑해요 미소녀의 약자요. 사나이 울프: 그냥 사랑해요 미소녀 자식해서 사미자라고 해라… 사미: ……… 평화로운 세상입니다.

PS. 아이즈 저도 상당히 좋아하는 만화입니다.

TO 메이님께.

안녕하세요. 코스소녀 유리라고 합니다. 건버스터를 제일 좋아하고 채찍을 들고 초를 지니고 다니는 평범한 여고생이죠. 호호홋! 일단 만나서 방가리~♥ 에에~ 바람의 검심이 28권으로 끝이라더군요. 흠흠 저야 바람의 검심보다 지금 진 게타를 사는게 더 중요하지만요~헤헤 어제 오랜만에 애니샵에 들려서 멋지다 마사루를 샀답니다. 히~러브리 러브리~♥ 오늘 시험을 쳤습니다. 3일간 치는 시험이었는데 오늘은 과학이랑 영어 수학을 쳤죠. 근디 전부 5분안에 다 쳤다는……;(다 찍은 거죠 모……;) 에에~참고로 우리반 총 인원은 27 에에~ 결국 이번 시험도 떡쳤습니다. 집에 가서 건버스터나 보며 우울한 맘을 달래야 겠어요(어이~어이~공…공부는…!?)하하!! 즐거운 학창시절… 공부만 해서 뭘합니까. 인간이란 고작해야 100년인데 허비해 버릴 뿐이면 아깝죠. 가끔은 가볍게 가끔은 무겁게…게임같은 인생… 하고 싶은 일을 하고 산다는 건 행복한 거니까요. 오늘도 난 행복을 찾아 오락실(?)로 갑니다. 메이님!! 그럼 목감기 조심하시고요. 전 하교시간이라 집에 갈렵니다. BYE

이런 이런 아직도 메이 LEE님 앞으로 사연을 보내는 분이 있군요. 하지만 지금 열혈 애니넷은 메이 LEE님을 대신해 사미라는 한 소년만이 남아 쓸쓸히 이끌어 가고 있습니다(훗…나의 존재를 무시하다니 블랙리스트가 어디갔지?). 각성(?)하고 오랜만에 받아보는 시험에 대한 사연이군요. 하지만 전 이해할 수 없는 부분이 있습니다. 어떻게 수학 시험에 5분이나 걸리는 거죠? 상당히 우등생인가 보군요. 보통 평범한 학생이라면 3분 정도면 끝나지 않나요?(저역시 3분을 넘겨 본 적이 없습니다). 그리고 유리님의 말 모두 옳습니다. 인간은 고작해야 100년인데 공부에 모두 허비해 버리면 아깝지요. 그래서 학창시절은 자신이 하고 싶은 일을 하며 보내면 되는 겁니다.

프리티 사미님께. 전 요즘 인기 짱인 키노모토 사쿠라에게 빠져있습니다. 사미님도 사쿠라를 좋아하신다면서요? 전 아마도 10배는 더 좋아할겁니다. 처음 사쿠라를 보았을 때는 그냥 귀여운 여주인공이구나 하고 생각했었는데 계속 TV로 보고 게임으로 하다보니까 점점 끌리더군요. 지금 저희 집에는 사쿠라 피규어, 그림북, 손수건, 열쇠고리, 사진150여장 등이 있습니다. 다 저의 사쿠라 컬렉션들이지요. 또 앞으로는 사쿠라 코스프레도 할 예정입니다. 프리티 사미님은 코스프레 해본 적 있으세요? 했다면 보고싶군요. 그럼 안녕히…

사쿠라를 좋아하는 두슬기님. 인기 짱인 키노모토 사쿠라에게 빠져있다고요? 안됐지만 다시 호시노 루리에게 뒤집혔습니다(무슨 소린지 모르시면 일본 애니메쥬 11월호를 보세요). 전 인정할 수 없지만 그냥 그렇답니다. 사쿠라를 좋아하신다니 별 할 말은 없고 그냥 정보성 기사로 사쿠라 관련 소식 몇가지 알려드리지요. 카드캡터 사쿠라 극장판 신캐릭터들의 성우가 공개되었습니다. 그 성우중에 하야시바라 메구미(林原惠美), 이노우에 키쿠코(井上喜久子), 스가와라 사치코(菅原祥子)(이 아줌마는 니지노 사키의 성우로 유명합니다)가 등장한답니다. 또한 최근에 방영된 2기의 오프닝곡 문을 열어줘(扉をひらいて)를 부른 ANZA가 플스판 사이릭 포스 2에서 엔딩곡도 불렀다는군요. 그러고 보니 11월 하순에는 원더스완용 카드캡터 사쿠라도 나온다고 하던데…. 이것 참 사쿠라 세상이군요. 그리고 일본에서도 크로우 카드는 매진되었답니다. 뭐 아는 사람은 다 알겠지만 모르는 사람도 있을 것 같아 사쿠라를 좋아하신다는 두슬기님 답변에 씁니다.

세기말 미소녀 특집 Ⅲ

솔로 예찬 -언젠가 사랑이 될 이야기-

그때는 미소녀 게임으로 충분했습니다. 여자친구 같은 것은 없어도 좋다고 생각했습니다.

하지만 언제부터인가 「센티멘탈 그래피티」의 암흑태극권을 봐도, 「사쿠라 대전」의 뽕짝 뮤직클럽을 봐도 아무런 감흥을 느낄 수 없게 되었습니다.

아무래도 제 마음은 아직 겨울인가 봅니다.

한 미소녀 바보의 고백 수기 中(절대로 사미 아님)

글: 프리티 사미

잠깐! 그 전에…

이런 종류의 기획기사가 대부분 그렇듯이 좋아하는 사람과 싫어하는 사람이 양극으로 나뉘어 지게 된다. 그래서 이번에는 본 기사를 읽기 전 아래의 설문에 답해보고 해당사항이 3개 미만라면 조용히 책을 덮고 다른 읽을 거리를 찾아보기 바란다(개인적으로는 코스프레 단을 권한다).

1. 옷 한 벌에 10만원이라면 비싸다고 생각하지만 「도키메키 메모리얼」 한정판이 당일 10만원에 거래되는 것은 싸다고 생각한다.
2. 한겨울에 반팔에 슬리퍼로 다니는 한이 있어도 미소녀 게임은 반드시 사고 만다.
3. 게임기나 주변기기 사는 돈은 아까워도 미소녀 게임을 정품으로 사는 돈은 아깝지 않다.
4. 애니메 성우 그랑프리의 상위권 수상자들은 전부 알고 있다.
5. 미소녀 게임을 살 때 '얼마에요?' 라는 말보다 '주세요' 라는 말이 먼저 나온다.
6. 11월호 게임파워의 표지가 대단히 마음에 든다.
7. 한정판에 절대로 약한 모습을 보인다.
8. 11월호 게임파워 열혈 애니넷 담당자의 고백이 남의 일 아닌 것 같다.
9. 미소녀 게임의 플레이어 캐릭터가 음성지원이 되지 않는다면 자신이 직접 넣는다.
10. 위의 9가지가 모두 해당되는 사람도 보통 사람이라고 생각한다.

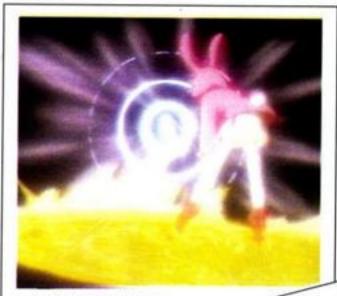
▲ 자! 여름이다!

▲ 이 봉인해제와는 관계없습니다

솔로를 지향하는 당신에게…

게이머에게 있어서 이상형은 언제나 연예인 등이 아닌 게임 혹은 애니속에 등장하는 캐릭터일 것이다. 그런고로 당연히 여자친구는 생길리 없고, 언제나 쓸쓸히 솔로로 겨울을 맞이하게 된다. 하지만 정작 본인은 "나에겐 미소녀 게임이 있으니까…"라고 스스로를 위안해 보지만 어딘가 한구석이 썰렁한 것은 어쩔 수 없는 일이다. 그렇다고는 해도 언제까지 솔로일 수만은 없다. 이미 여름은 지났지만 이제는 자신만의 여름을 보내는 것이다.

봉인해제(封印解除)

지금부터는 실전에서는 절대 써먹을 수 없는 비효율, 비추천, 비일상, 비실용의 4단계를 모두 갖춘 완벽한 비기를 전부 전수해주겠다. 일단 자신의 캐릭터형을 찾아 알아서 잘 써먹어 보도록! 단 그 후의 후유증이나 그 외 피해에 대해서는 게임파워는 물론이고 필자에게 책임을 전가해도 아무 소용없으니 알아서 잘하자!

▲ 부작용에 대해서는 일절 책임지지 않습니다(심의상 사진이 수정되었음을 알려드립니다)

남자의 로맨스 (부제-井上喜久子 숨겨진 진실)

세간에서는 불륜이라며 기피하려 하지만 그것은 그들의 질투에 불과하다. 이것이야 말로 남자의 로망이자 새 천년 우리가 나아가야 할 길이다. 그렇다. 지금까지 필자의 기획기사는 전부 이것을 말하기 위해서였다. 하지만 아무리 남자의 로망이니 뭐니 해도 다른 사람 눈에 불륜이라고 비추어지게 되면 그것은 불륜이 되어 버리는 것이 우리네의 현실이다(쳇!). 하지만 사랑을 위해서라면 그 정도쯤은 극복할 수 있어야 하지 않을까? 또한 이런 형의 캐릭터의 경우 쉽사리 마음을 열어주지 않기 때문에 마음의 여유를 가지고, 상대에게 신뢰를 줄 수 있어야 한다. 참고로 ×급생의 옆집아줌마는…… 로맨스를 가장한 불륜 캐릭터의 표본이니 되도록 기피하도록 하자. 그리고 부제의 의미는 이 캐릭터들의 담당 성우가 전부 이노우에 키쿠코라는 의미다. 이것이야말로 여신 전문성우에서 탈피한 새로운 면모를 보여주고 있는 것이 아닌가? 오옷! 이것이야 말로 남자의 로망! 그리고 아래 캐릭터의 프로필은 건전한 열혈 잡지 파워엔 어울리지 않는다는 필자의 독단적인 판단에 의해, 생략하겠다(사실 이런건 혼자만 알고 있어야 가치가 있다). 만일 필자가 일본의 어덜트 게임이란 잡지사에 입사한다면 그 때는 특별히 공개해주겠다.

▲ 동시 만족

클레어 마조럼

출연작	미즈메테 나이트
CV	이노우에 키쿠코(井上 喜久子)

아리사

출연작	유구 환상곡
CV	이노우에 키쿠코(井上 喜久子)

아리마 아유미

출연작	이 세상 끝에서 사랑을 노래하는 소녀 유노
CV	이노우에 키쿠코(井上 喜久子)

불타라! 로리여! (부제- 모두 불태웠어 휠~휠)

'아야나미 레이' 형과는 모든 것이 대조적인 캐릭터형으로 현재 세기말 캐릭터로 급부상하고 있는 중이다. 「투하트」를 비롯하여 「카드캡터 사쿠라」로 현재 전국 150만 로리콘 분자가 각성을 끝마친 상태이며, 전 세계적으로 사회적 문제가 되고 있다. 로리의 특징이라면 나이가 어리다는 것인데…. 어려보이는 것은 별 문제가 없지만 실제로 어리다면 조금은 문제가 될지도…. 대표적인 캐릭터라면 단연 「투하트」와 「카드캡터 사쿠라」의 캐릭터를 꼽을 수 있을 것이다. 그 중에서도 「투하트」의 '멀티' ('마루치' 라고도 한다)와 「카드캡터 사쿠라」의 '사쿠라' 와 '토모요' 는 인기 절정을 달리는 대표 캐릭터로 실제로 이런 종류의 캐릭터가 존재한다면, 괜히 이상한 짓하지 말고 꼭 삭이기 바란다(뭘?). 게임에서라면 몰라도 실제로 이런 캐릭터를 잘못 건드렸다간 가족이나 사회에게서 버림받는 것은 둘째치고 잘하면 영원히 사회에서 추방될 수도 있으니, 현실과의 철저한 구분이 요구된다. 그리고 어째서 로리 캐릭터들의 프로필만 자세히 나왔냐고 항의하시려는 분…. 필자는 어디까지나 전국 150만 로리 분자들을 위해 최대한 배려한 것이지 필자의 개인적인 취향으로 이런 만행을 저지른 것이 아니라는 것을 미리 말해둔다.

▼ 이런 로리가 우리를 즐겁게 해준다

▲ 이런 로리와

이런 것을 구할 정도가 되면 말기증상이라 할 수 있다▶

▲ 하지만 현실과의 확실한 구분이 필요하다

3달에 걸친 미소녀 기획기사로 전국의 수많은 미소녀 반동분자들의 테러 위협을 받으면서도, 한편에서는 음지에서 양지를 지향하는 자들에게는 많은 격려를 받고 있는 필자의 기사에 몇가지 의문점을 제기한 열혈 독자가 있어 간단하게나마 답을 드리겠습니다. 첫번째 '타카하시 쿠미코' 가 정말 클램프의 사람이냐는 문의가 많이 왔는데… '타카하시 쿠미코'는 「카드캡터 사쿠라」에서 캐릭터 디자인을 한 사람이지 클램프의 일원은 아닙니다. 그리고 클램프의 일원인 '모코나 아파파씨'는 「카드캡터 사쿠라」에서 카드와 코스튬 디자인을 하였습니다.

HMX-12형 멀티

출연작	투하트
특징	최신형 가정용 메이드 로봇 시작모델
생일	3월 19일
신장	147Cm
3사이즈	68 52 73
좋아하는 것	사람들이 기뻐해 주는 것
특기	청소
전원	충전용 리튬이온 배터리+연료전지(보조용)
CV	호리에 유이(堀江由井)

PC용 18금 게임으로 발매되어 압도적인 인기를 얻은 후 99년 플레이스테이션에 이식되었고 총 10편으로 나뉘어 TV애니메이션으로 방송되었다. 멀티는 To Heart의 히로인…은 아니지만 히로인인 '카미기시 아카리' 에 뒤지지 않는 인기를 가지고 있는 캐릭터로 애니판 「투하트」에서 유일하게 두 편에 걸쳐서 등장하였다(히로인인 아카리와 친구인 시호를 제외하고).

다이도지 토모요

TOMOYO DAIDOUJI

출연작	카드캡터 사쿠라
생일	9월 3일
신장	측정 불가
혈액형	A형
3사이즈	알아서 뭐하게?
소속 클럽	합창부
좋아하는 음식	메밀국수, 초밥
싫어하는 음식	피망
좋아하는 과목	음악, 국어
싫어하는 과목	없음
좋아하는 색	베이지, 화이트
좋아하는 꽃	목련, 벚꽃
잘하는 요리	이탈리아 요리
싫어하는 것	아침기상, 유령, 귀신
가장 갖고싶은 물건	새로운 비디오 편집기
CV	이와오 준코(岩男潤子) (이와이 준코가 아니다!)

사쿠라의 가장 친한 친구. 겉보기에는 보통 아가씨 타입의 소녀 같지만 그 실체는 오타쿠 자질이 다분히 있는 요주의 인물이다. 사쿠라가 크로우 카드를 잡으러 갈 때면 새로운 복장을 언제나 준비해주며, 그것을 비디오 카메라로 촬영해 편집하는 것을 즐긴다. 사쿠라에게 뭔가 흑심(?)이 있는 것 같은데… .

키노모토 사쿠라

출연작	카드캡터 사쿠라
생일	4월 1일
신장	측정 불가
혈액형	A형
3사이즈	알고 싶은가?
소속 클럽	치어리당부
좋아하는 음식	오무라이스, 면류
싫어하는 음식	곤약
좋아하는 과목	음악, 체육
싫어하는 과목	산수
좋아하는 색	핑크, 화이트
좋아하는 꽃	사쿠라(벚꽃)
잘하는 요리	핫 케익
싫어하는 것	아침기상, 유령, 귀신
가장 갖고싶은 물건	새로운 통학 가방
CV	탄게 사쿠라(丹下櫻)

월간 나카요시(강담사) 96년 6월호부터 연재를 시작하여 지금도 연재중이며 1998년 애니화되었다. 이 애니가 일본에서 방송된 후 사쿠라의 인기는 급상승해 현재는 매월 인기 캐릭터 순위 1위를 고수하던 호시노 루리를 제치고 당당히 1위로 자리 매김을 한 상태이다. ……라고 쓸려고 했으나 다시 루리가 1위를 탈환했다. 이 두 캐릭터의 쟁탈전은 앞으로도 계속 될 것으로 보인다(이것은 제 1차 로리 대전이라고 한다). 어떤 코스튬이라도 멋지게 소화해 낼 수 있는 이 시대의 진정한 로리 캐릭터. 그녀가 바로 사쿠라인 것이다.

이토 노에미

출연작	위드 유
생일	5월 7일
신장	150Cm
혈액형	A형
3사이즈	78 53 80
CV	후지사키 카오리

할 말은 많지만 여기에 그녀의 얘기를 쓰는 것은 그녀를 욕되게 하는 것밖에 되지 않는다. 자세한 사항은 지난달 기획기사를 참조하도록 하고… 여담이지만 도키메키의 최대 빈약 캐릭터인 미키하라 메구미보다 1이 작다(뭐가?).

히로인 전설 (부제= 훗… 내가 히로인이다!)

가장 무난하다. 일단 히로인이기 때문에 모든 것이 평균이상이고, 대부분 주인공의 소꿉친구로 나올 경우가 많기 때문에 접근할 기회도 얼마든지 있다. 게다가 언제나 당신에게만은 친절한 모습을 보이며, 쉽게 호감도를 높일 수 있기도 하다. 하지만 언제나 함께 있기 때문에 상대의 소중함을 잊고 있는 경우가 많다. 어느 뜨거운 그룹의 노래 가사에 '함께 있어 소중한 걸 몰랐던 거죠' 란 가사가 있다. 이럴 경우에는 ×메키메모리얼 OVA에 등장하는 의문의 캐릭터의 명대사처럼 그 사람이 당신의 옆에서 사라졌을 때를 생각해 보면 된다. 그리고는 언제나 해피 엔딩…. 또한 로리 캐릭터와 같이 주위의 따가운 시선을 받을 필요도 없으며, 언제나 떳떳하게 함께 있을 수 있다는 장점도 있다. 언제나 말하지만 가장 평범한 것이 가장 좋은 것이다.

▲ 히로인의 대표상

▲ 제가 히로인입니다

후지사키 시오리

출연작	도키메키 메모리얼
생일	플레이어가 입력
신장	158Cm
혈액형	플레이어가 입력
3사이즈	85, 57, 86
취미	헤어밴드 수집, 음악감상
CV	킨게츠 마미(金月 眞美)

히로인이라면 이 정도는 되어야 한다는 것을 여실히 보여주는 캐릭터. 성적 우수에 스포츠 만능에 또한 누구에게나 자상한 성격을 가지고 있다. 하지만 누구에게나 자상하다고는 해도 그녀의 사랑을 얻기 위해서는 자신이 완벽한 슈퍼맨이 되야 한다는 부담이 뒤따르기도 한다. 그러나 그녀의 하트를 얻기 위해서라면 이 정도는 기본이 아닐까?

타테야마시 미하루

출연작	두근두근 메모리얼 시리즈
생일	3월 3일
신장	153Cm
혈액형	A형
3사이즈	81 58 82
소속 클럽	없음
취미	라디오 듣기, 케이크 먹기
CV	키쿠치 시호(菊池志穗)

두근두근 메모리얼의 숨겨진 캐릭터로 출연하여, 언제나 의문의 소녀라는 타이틀을 달고 다니는 비운의 소녀. 드라마 시리즈 vol3의 서브 히로인으로 출연한 이후 미하루를 모르는 사람은 없을터인데 언제까지 의문의 소녀란 타이틀을 달고 다닐지 의문. 최근에 발매된 OVA에서까지 의문의 소녀로 등장한다.

카미기시 아카리

출연작	투하트
생일	2월 20일
신장	훗! 궁금하지?
혈액형	O형
3사이즈	알려줄 것 같아?
취미	곰 관련 상품 모으기
CV	카와스미 아야코(川澄綾子)

수준급의 요리 실력에 언제나 주인공을 염려해 준다. 다른 히로인들과는 다르게 꾸밈이 없다. 있는 그대로의 모습을 좋아하며, 이 여자 저 여자 찝적되는 주인공을 언제나 좋아해준다. 특이한 것은 게임상에서 '아카리'의 엔딩을 보기위해서는 등장하는 캐릭터 모두에게 어느 정도의 호감도를 유지해야만 한다는 사실로 미루어 볼 때 아카리는 주인공의 있는 그대로의 모습을 좋아한다는 사실을 알 수 있다.

신구지 사쿠라

출연작	사쿠라 대전 시리즈
생일	1906년 7월 28일
신장	155Cm
혈액형	A형
체중	44Kg
3사이즈	(알고 싶지?)
취미	칼부림
CV	요코야마 치사

이 캐릭터 역시 지난달에 소개가 나갔으니 간단히 설명하겠다. 전형적인 히로인 캐릭터들과는 상반되는 캐릭터로 제도를 지키는 칼부림 소녀. 맘에 안들게 행동하며 찍힌다(칼등에).

베르단디

출연작	아아 여신님
나이	21살
신장	165cm
3사이즈	83 57 84
소속	여신 구원 사무소
등급	1급 2종 비한정
영역	현재
에너지 보충 방법	수면
이동 수단	거울
천사	Holy Bell(홀리 벨)
CV	이노우에 키쿠코(井上 喜久子)

아아! 여신님에 등장하여 모든 남자들의 선망의 대상이 되고 있는 캐릭터. 믿기지 않을 정도의 순수함과 다정함, 자상함 그리고 어떤 사람에게도 친절하게 대하는 성격. 현재 존재할 수도 없고 존재해서도 안되는 캐릭터. 외견이 아닌 마음으로 사람을 바라본다. 또한 요리도 수준급에 모든 잡다한 일에도 능수능란하다. 한마디로 가장 완벽한 캐릭터.

소환수는 스스로 노력하는 자를 돕는다 ! 구원을 바라기만 하는 자는 성공할 수 없으리로다. 그대들의 신선한 센스가 소환수의 회복에 이바지했을 때 소환수는 그대들을 위해 남아있는 힘을다해 선물을 소환할 터이니, 일하지 않는 자, 먹지도 말라!! 〈소환수 비잔 1장 15절〉

안녕하십니까, 파워 아이템 준비에 여념이 없는 '게임월드'의 김대세입니다. 우선 게임파워의 7주년을 축하드립니다. 이제 곧 닥쳐올 겨울방학에 여러분은 무엇을 하실 계획입니까? 무엇을 하든지 방안에서 벌벌 떨고만 계시는 건 별로 좋지 않을 것 같은데요. 그래서 7주년 기념 이벤트로 독자 여러분들의 따뜻한 겨울을 위한 겨울방학과 크리스마스 선물을 계획중인데 과연 무엇일까요? 자세한 것은 소환수에게 들어보세요.

★협찬: 테크노 마트 8층 C-084 게임월드 02) 3424-8477

※게임월드에서는 지방분들을 위해 친절한 전화상담과 우편을 통한 판매를 실시하고 있습니다. 게임월드의 문은 언제든지 화~~~~일락 열려있으니 주저 마시고 두드리세요.

고·하·는·글

이 소환수, 독자들이 산처럼 보내오는 편지를 보며 기쁨의 환희를 느꼈소. 매니악한 난이도임에도 불구하고 쏟아지는 편지만 봐도 이 소환수의 몸은 회복된 것처럼 느껴졌소. 이때의 MP는 무려 9998/9999. 그러나아… 내용들을 본 순간 머리 속은 백지가 되었소이다. 모두 자신의 신세를 한탄하는 고뇌의 글들. 으으윽. 지번 호를 제대로 읽지 않았군. MP는 다시 10/9999으로 감소. 에잇, 이건 모두 I.M.F때문이야!!! 나쁜 I.M.F!!! 하지만 나에겐 I.M.F를 타개할 힘을 가지고 있진 못하오. 오직 소환만 할 수 있을 뿐. 그렇다고 고민하는 독자들이 적으냐 하면 그것도 아니란 말이오. 하지만 소환수가 원하는 것이 무엇인지 아는 독자들이 하나둘씩 '에델'급의 편지를 보내주어 현재 MP는 150/9999이라오. 다시 한 번 고하오. 다음달에는 파워가족에 대한 것을 보내주시오. 진정한 파워독자라면 파워가족들에 대해 조금씩 알고 있을 것이오. 독자들이 생각하는 파워가족들은 과연? 물론 관련만 있다면 만화든 소설이든 수필이든 뮤지컬이든 영화든 전화기든 냉장고든 다 받아주겠소이다. 어렵소이까? 이게 바로 매니악에 히든!! 하·지·만, 게임월드의 도움을 받아 이번에 다시 DDR장판 10개를 준비했소. 하늘을 보며 외치길 바라오. 좌절은 없다!!!!

소환수를 회복시켜라!

추카추카해요 !!!

사연 1

안녕하십니까? 부산시 하단 2동에 거주하는 21살 권석현입니다. 회색 아침의 옅은 별빛과 검은 밤의 초롱한 별빛을 온통 사랑하며 정진을 위해 앞으로 앞으로 나아가는 나! "막힌 가운데서 트임을 구하며 역경을 이겨낸다면 지혜를 구하리라"라는 진리를 되뇌이며 긴 터널의 어두움에서 벗어날 한 회, 그날을 위해 새벽과 밤을 깨우는 3수생의 나! 소환수 선생님, 이런 나의 정진 속에서 한 가닥 기쁨이 될 D.D.R패드 부탁합니다. P.S 서울대 경제학 박사에서 게임 연구로 전환한 형께 또한 정진을!

D.D.R전용 컨트롤러의 사랑을 위하여!

★ 스트리트 파이터와 음악게임에 대한 나의 지식을 고찰하며 ★

1992□ 아케이드 업계에 충격을 준 명작「스트리트 파이터 Ⅱ」. 이 한 작품으로 아케이드의판도가 달라졌다.(중략)

98□ 홀연히 등장하여 많은 인기를 끌고 있는 음악게임은 무엇일까. 자문하여 보니 누구나 할 수 있으면서 싫증나지 않는 매력이 바로 사람들을 아케이드로 몰려들게 한 이유였다. 나는 이것을 제 2의 지각변동의 시점으로 삼는다.「비트 매니아」라는 작품은 본디 코나미에서 개발된 것으로 안다. 처음에는 코나미에서도 별 기대가 없었던 이 게임이 막상 발매되자 생각지도 못한 수입과 또 하나의 사회기류현상까지 조성하였던 것이다. 그에 힘입어 코나미는「드럼 매니아」,「기타 프리크스」,「비트 매니아」의 후속작 등등….그 중 춤을 소재로 하여 탄생한 게임「DDR」. 마치 공연무대를 연상시키는환희! 대형스피커, 조명불빛(다시 중략)

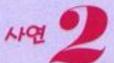
이 게임의 특징이자 자랑거리를 들자면 온몸을 움직여야 하기 때문에 기존의 '레이싱' 이나 '건 슈팅' 등과는 차원을 달리하는 체감도를 자랑한다. 또한 많은 갤러리 속에서 자기 우월주의 카타르시스까지 느낄 수 있는 완벽함을 지닌 게임이라 칭찬하고 싶다. 재정립하여① 스트리트 파이터 & DDR의 공통점은 그 누구도 시도하지 못한 것을 용기있게 시도했다는 점일 것이다. 독창성과 진보적인 실험정신, 개척의 선구자에게 찬사를!

② 차이점 : 스트리트 파이터를 복잡한 인터페이스와 많은 대전경험을 바탕으로 한다면 DDR은 단순, 경쾌한 페이스로나와 남을 함께 존속할 수 있도록 묶어준 게임이라 본다. (마지막 중략)

이 시대의 회색 도시인들에게 지식의 척도와 연령에 구애받지 않고 사랑받는 게임센터의 발전을 간절히 바라며 나의 생각을 맺는다.

권석현 / 부산시 사하구 하단2동 가락아파트 1단지 106동 401호

으음 이런 것이 올 줄이야, 이 글은 편지들 중 유일무이한 게임 평이외다. 보통 독자들의 사연은 "오락실에서 DDR을 했는데 잘 안됩니다. 잘하기 위해 특훈을 할겁니다. 근데 장판이 없어 못합니다. 그러니 DDR을 주세욧!"이 대부분. 생각해 보시오. 똑같은 내용의 편지 수십 통과 튀는 편지 한 통 중에 어느 것을 택하겠소? 물론 재미있는 내용의 편지도 있었고 무작정 달라는 내용이 아닌 편지도 있었소이다. 뽑아드릴 수도 있었지만 소환수의 뜻을 알리기 위해 어쩔 수 없었다오. 그분들에게는 미안하다는 말을 전하고싶소. 단지 맛있는 음식도 한두 번이라는 사실을 말해주고 싶을 뿐. 하지만 권석현 군. 당신의 글은 특별한 것이 없고 의미불명의 문구마저 있어 국내환경에 맞게 각색, 수정되었소. 어려운 문자를 쓴다고 있어 보이는 것은 아니라오. 혹시 그대는 사대주의자?

사연 2

이상대 / 광주시 광산구 도산동 호반 2차

오옷, 만화다. 만화. 내용자체는 별로 두드러지지는 않지만 그래도 만화다. 음성편지를 보내주신 고원경 독자와 마지막까지 경합을 벌였으나 결과는 이상대 독자의 승리였소. 그리고 참신하더라도 마감기한이 지난 것은 뽑지 않았으니 잘 알아두시길 바라오. 아 그리고, 진실된 편지가 많아져서 무척 기뻐하고 있다는 것도 알아주시오.

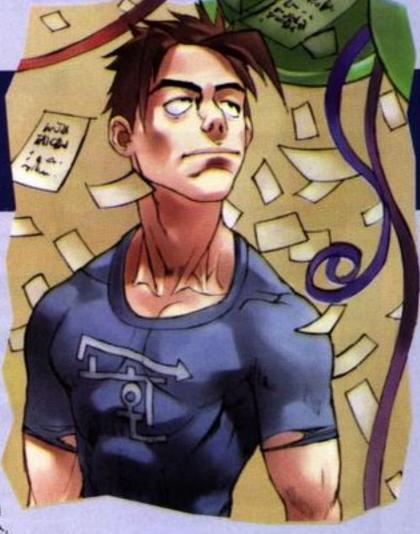
이 코너에서는 여러분들의 능력개발을 권장하는 코너입니다. 관련 에피소드를 올려도 좋고 그림도 좋고 게임 평을 써도 좋습니다. 특히 시대가 시대이니 만큼 엽기적인 것이라면 대환영. 소환수의 문은 넓지 않습니다. 난이도가 '매니악 & 히든' 해진 만큼 응모하는 사람도 적을 것이고 게다가 독특한 아이디어라면 당첨확률은 급상승. 미니미니 보내주세요. 소환수의 MP를 회복시켜주신 분에게는 선물을 소환해 드리겠습니다.

★이번 달 관련 주제 : 파워가족에 관한 것 아무거나

- 다음달 선물 : 플레이스테이션 DDR 전용 컨트롤러 를 10명에게 …
- 마감 : 매달 15일
- 보낼 곳: (121-160)서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층「소환수를 회복시켜라」
- 문의전화: 02)3142-6845

당첨자 안내

당첨되신 독자 분은 11월 15일까지 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고 서울 독자 분은 다소 불편하시더라도 신분증을 지참하셔서 게임파워 편집부로 오셔서 받아 가시면 감사하겠습니다. 그리고 그 외 지역 분께는 우편으로 보내드리겠습니다.

99년 하반기 파워 점수

드디어 파워 점수 총 결산이 한달 앞으로 다가 왔습니다. 하반기동안 열심히 파워점수와 함께 해온 독자 여러분께 다시 한번 감사의 말씀 드리면서 여기 그 중간 점수를 공개해 드립니다! 아래 자신의 점수를 확인하시고 점수가 누락되었거나 주소나 이름이 잘못되신 분은 파워점수 담당자 사미 앞으로 연락주십시오. 그리고 20일 이후에 도착한 엽서와 한 장이라도 빠진 파워티켓은 점수에 가산하지 않았으니 이점 알아두시기 바랍니다. 또한 11월 20일 까지 확인 전화가 없으신 분은 문제가 없는 것으로 알고 이 점수대로 상품을 선정하겠습니다.

연락처 : (02)3142-6845 파워점수 담당자

중간 점수 공개

GAME 클리닉

담당자 넋두리

GAME 클리닉에는 한 달에 수많은 엽서가 오고 있습니다. 물론 애독자 엽서를 이용하기 때문에 훨씬 보내기가 편해진 것은 좋지만, 그때문인지 대답이 필요 없는 질문이 오기도 합니다. 자신이 진정한 게이머라고 생각하신다면 질문을 보내기 전에 한번 더 생각하고 보내주시기 바랍니다. 매달 같은 질문을 받는 담당자는 마음이 아프답니다. 자! 각성(~ ¥)하시고, 그럼 이번 달도 클리닉을 찾아주신 분들의 문제점을 해결해 볼까요.

와일드 암즈 2nd 이그니션(PS)

Q 암즈는 기동병기에 침입을 했습니다. 이곳을 보니 전원 스위치 넣는 곳과 암호를 치는 곳이 있더군요. 암호 넣는 곳 그러니까 암호를 넣는 기계의 암호를 전부 알려주세요.

A 게임은 근성입니다. 전부 알려달라니 정직해서 좋기는 합니다만 근성이 부족하군요(근성이 부족하면 니지노 사키의 엔딩을 볼 수 없습니다). 이곳의 패스워드는 랜덤입니다(허걱!). 따라서 알려드릴 수가 없습니다. 이곳의 기계들을 하나하나 조사하면 패스워드라며 무언가 기~인 코드가 주욱 나오는 것을 볼 수가 있는데 이것이 패스워드입니다. A구역에서는 A가 들어간 패스워드를, B구역에서는 B가 들어간 패스워드를, C구역에서는 C가 들어간 패스워드를 입력해 주면 됩니다. 다시 한 번 말하지만 게임은 근성입니다. 랜덤이기 때문에 한 번 노가다 해보시는 것도 나쁘지는 않을 듯 합니다. 이 던전은 구조가 상당히 간단하기 때문에 어렵지 않게 3개 전부 찾을 수 있을 겁니다. 공략에서도 이야기했지만 적어가면서 하세요.

사이킥 포스 2(PS)

Q 사이킥 포스의 로딩 시간이 너무 긴 것 같다. 슈퍼로봇 대전 등의 게임에서는 로딩 시간을 짧게 하는 방법이 있다고 하던데… 그러면 사이킥 포스 2의 로딩시간도 줄이는 방법이 있나요? 있으면 다음호에 꼭~. 스타크래프트 64는 64DD 전용인가요? 꼭 있어야 하나요?

A 로딩을 짧게 하는 법인가요…? 그리고 슈퍼로봇 대전에도 그런 비기는 없습니다. 단지 있다면 전투신을 넘겨 그만큼 시디 억세스 타임을 적게 하는 것 뿐이지요. 그리고 사이킥 포스의 로딩 시간을 줄이는 방법은… 없습니다. 그런 것을 비기로 만들 정도라면 애초에 로딩 시간을 길게 하지도 않았을 겁니다. 이건 어쩔 수 없는 문제입니다. 사이킥 포스 같은 게임일 경우 이것 저것 읽어 들일게 많으니…. 그리고 스타크래프트는 64DD 전용도 아닐뿐더러 64DD호환도 아닙니다. 일반 카트리지 전용으로 발매되는 게임입니다. 그래서 결론은 '없어도 된다' 입니다.

동급생 2(PS)

Q 좀 지난 게임인데… 동급생 아시죠? 동급생 2에서 프롤로그를 지나고 본 게임으로 들어 갔는데 세이브가 안되네요. 메모리 카드에는 1블럭이 남아있는데….

A 메모리 카드에 1블럭이 남아 있다는 말로 미루어 볼 때 PS 판 동급생 2를 즐기고 계시는 군요. 세이브가 안될 때는 몇가지 이유를 찾아 볼 수 있습니다. 첫째 메모리 카드가 없다. 둘째 메모리 카드에 이상이 있다. 셋째 메모리 카드에 빈 공간이 부족하다. 하지만 정성호님의 경우 메모리 카드에 1블럭이 남아 있는데 세이브가 안된다고 하셨으니 답은 간단합니다. 메모리 카드에 빈 공간이 부족하기 때문이죠. PS판은 메모리 카드를 2~7블럭을 사용한답니다.

제노기어스(PS)

Q 안녕하세요. 제노기어스를 플레이 하다가 막혀서 이러지도 저러지도 못하고 있는 파워 독자입니다. 마지막 데우스의 던전에서의 진행방법 좀 가르쳐 주세요. 21시간째 헤매고 있습니다.

A 마지막 던전에서 막히시다니…그 던전 알고 보면 상당히 단순합니다. 일단 지도를 확인하세요. 물론 지도를 보는 법은 알고 계시겠죠. 지도를 보면 자신의 위치와 목적지가 표시됩니다. 그냥 그곳으로 가면 됩니다. 물론 그냥은 갈 수 없고, 두 가지의 트랩을 작동하여 길을 만들어 주면 됩니다. 어려울 것 같지만 던전 자체는 그다지 어렵지 않습니다. 단지 적들이 많이 나오고 연료가 없어 체감 시간이 조금 길어지고, 스트레스가 쌓인다는 것이 문제이긴 하지만요.

포켓몬 카드(GB)

Q GBC용 포켓몬 카드를 하다보면 가끔 세이브 데이터가 지워지곤 합니다. 복사품이라서 그런 것 같은데 왜 이런 문제점이 생기는 거죠?

A 답을 아시면서 게임 클리닉에 편지 보내지 마십시오. 복사품이라서 그렇습니다. 모든 복사품이 다 지워지는 것은 아니지만 팩 자체의 칩이 조금 불안정한 것 같군요. …… 답변이 너무 짧았군요. 한마디만 더 하겠습니다. 어지간하면 정품을 사용합시다.

포켓몬 그린(GB)

Q 포켓몬 그린을 하고 있습니다. 150마리 모두 모았지만 아직 뮤를 찾지 못했습니다. 뮤는 어디에??

A 모 방송국에서 포켓몬스터를 방영한 이래 거의 1000개가 넘는 포켓몬 질문을 받았고 이 질문도 7, 8번은 받은 기억이 있습니다. 답은 간단합니다. 매년 닌텐도에서 주최하는 포켓몬 관련 이벤트에서 줄서서 데이터를 다운 받으시면 됩니다. 즉…일본에 가시거나 친구를 잘 두시면 얻을 수 있습니다.

톨네코의 대모험 2(PS)

Q 이번에 톨네코를 구입하였습니다. 그런데 통신상의 말에 따르면 엔딩을 봐도 게임은 그것으로 끝이 아니라던데 사실인가요? 그리고 캐릭터가 전직도 한다던데 정말로 그런 것인지 제발 알려주세요.

A 「이상한 던전」을 클리어 하게 되면 엔딩은 나오지만 게임은 그것으로 끝이 아닙니다. 그 외에도 몇 개의 복수의 던전이 더 준비되어 있습니다. 이제부터는 진짜 톨네코의 대모험이라고 할 수 있죠. 또한 이 것 뿐만이 아니라 전직 시스템이 준비되어 있어, 기사나 마법사 등으로 전직이 가능하게 됩니다. 일단 엔딩이 한번 나오면 그 때부터 본 게임이 시작된다고 이해하시는 편이 빠를겁니다.

Q 안녕하세요. 저는 이상한 던전 시리즈의 광적인 팬입니다. 현재 열심히 톨네코를 플레이하고 있는데 후반쯤 어느 던전의 안쪽으로 들어가니 황금색의 슬라임이 나오더군요. 이 슬라임의 정체는 무엇입니까? 상당히 강한 녀석 같던데… 그럼 답변 기대하고 이겠습니다.

A 그것은 골든 슬라임이라는 녀석입니다. 생긴 것과는 다르게 터무니없는 파워를 가지고 있어 주의를 요하는 녀석입니다. 하지만 다행이 던전에 깊숙이 들어가야만 등장하는 몬스터입니다.

버추어 파이터 2 (SS)

Q 버철 파이터 2 듀랄 고르는 방법과 나머지 비기를 좀 알려주세요.

A 버철이 아니라 버추어입니다. 물론 원래의 영단어는 버철(virtual: 가상의)입니다만 일본인의 발음구조상 발음의 편리를 위해 L을 빼고 버추어(virtua)라는 슬랭(속어, 통용어)을 만들어 낸 것이지요. 모든 세가게임은 '버철'이 아닌 '버추어' 입니다만 버철온(Virtual-On)만은 예외입니다. 본론으로 돌아와, 버추어 파이터 2라… 명작을 즐기고 계시는 군요. 지면상 그 많은 비기를 전부 실어드릴 수는 없고, 몇가지 비기만 쓰겠습니다.

듀랄 무비 보는 법 : 옵션에서 적 레벨을 하드로 설정한 후 아케이드에서 듀랄까지 클리어하게 되면 듀랄 무비를 볼 수 있습니다. 단 링 아웃으로 이기면 듀랄 무비는 나오지 않습니다.

듀랄 사용법 : 캐릭터 선택화면에서 하, 상, 우, 좌를 입력하면서 A버튼을 누르면 듀랄이 등장합니다. 단 마지막에 좌를 입력하며 A버튼을 동시에 눌러야 합니다. 또한 하, 상, 좌, 우를 입력하면 황금색 듀랄을 선택하실 수 있습니다.

알파벳이 공격한다 1 : 네임 엔트리 화면에 들어갈 때 X, Y, Z, L, R 버튼을 동시에 누르고 있으면, 네임 엔트리의 알파벳이 듀랄의 움직임으로 공격해옵니다.

알파벳 공격한다 2 : 네임 엔트리 화면에 들어갈 때 방향키를 위로 올리며 A, Z 버튼을 동시에 누르고 있으면, 네임 엔트리의 알파벳이 순제의 움직임으로 공격해 옵니다.

승리포즈 따라하기 : 체력이 적은 쪽의 캐릭터를 링 바깥을 바라보고 있는 상태에서 링 끝에 '딱 붙여서' 세워놓고(조금이라도 전진하면 떨어질 정도로 딱 붙여야 합니다) 다른 캐릭터는 링 끝에 붙은 캐릭터의 바로 뒤에 섭니다. 그 상태로 타임 오버가 될 때까지 기다리면, 진 캐릭터가 링 밖으로 밀려난 후 이긴 쪽의 승리 포즈를 따라합니다. 제프리 vs 파이 해보면 상당히 재미있을 듯.

두근두근 메모리얼(PS)

1. PS 명작 두근두근 메모리얼-foever with you에서 코나미맨 안 쓰고 시오리에게 고백받는 방법은?
2. 복사 GD만드는데 필요한 도구와 가격은?

A 두근두근 메모리얼에서 시오리에게 고백받는 방법은 쉽지는 않습니다. 모든 능력치를 130이상 올리는 것이 가장 큰 포인트입니다. 주의할 점은 「평균적」으로 올려야 한다는 것입니다. 이유는 두 번째 포인트 때문인데 다른 女들이 4인 이상 홍조(얼굴이 빨개지는 현상)라면 엔딩이 나오지 않는다는 것이죠(아마 그 女들 중 1인의 엔딩이 등장할 것입니다). 평균적이 아닌, 어느 하나의 기형적으로 높은 능력치는 女의 호감도를 홍조상태까지 올리는 데에 지대한 공헌을 하기 때문입니다. 기본적으로 시오리를 노린다면 사오토메 유미와 미키하라 메구미의 반응은 어쩔 수 없이 올라가기 때문에 나머지 女들의 호감도를 올리지 않는데에 필사적으로 노력하십시오. 시오리와 데이트 횟수가 50회를 초과했다면(물론 성공적인 경우에만 폭탄을 2번쯤 터트리는 것도 도움이 됩니다(시오리를 터트리면 안됨!!). 그리고 가끔씩 데이트를 하다보면 선택지 없이 특별한 화면이 나오는 경우가 있죠? 그러한 이벤트를 2회 이상 보는 것도 조건에 포함됩니다. 특히 가을에 근처의 공원에 가는 이벤트는 절대적으로 보아야만 합니다. 대학 진학의 경우 꼭 1류 대학에 가지 않아도 상관은 없지만 가는 쪽이 그녀의 반응을 후반에라도 올리는 데 도움을 줍니다. 능력치의 조절과 다른 女들의 호감도의 관리가 엔딩의 관건입니다. 정진하십시오. 남자라면 도전입니다. 참고로 전 타테바야시 미하루를 좋아한답니다. 그리고 두 번째 질문은 다른 독자처럼 복사GD는 언제 나와요라고 묻는게 아니고 복사GD 만드는데 필요한 도구와 가격을 알려달라니 이것 참 난감하군요. 누누히 말하지만 불법 소프트에 관련된 질문에 관해서는 일절 받지 않습니다. 게이머라면 사도의 길을 걷지 마시고 보통 게이머의 길을 걸으십시오!! (변태와 오타쿠를 싫어하는 보통 게이머의 답변이었습니다)

카드캡터 사쿠라 (GB)

GB용 카드캡터 사쿠라에 비기같은 것은 없나요?

이번 달은 유난히 간단한 질문이 많이 들어오는 달이군요. GB용 카드캡터 사쿠라 -언제나 사쿠라짱과 함께- 라는 부제 그대로 언제나 사쿠라와 함께 있을 수 있도록 시간과 날짜를 변경할 수 있는 비기가 있습니다. 방법은 처음부터(はじめから)를 선택해 시간을 맞춘 후 A, B, 스타트, 셀렉트 버튼을 누릅니다. 그리고 이어서(つづき)를 선택한 후 게임을 시작하면 변경한 시간과 날짜로 게임을 플레이할 수 있습니다.

버철 콜 S(SS)

이번에 새턴의 버철 콜 S를 구입하였는데 제 것은 CD가 한 장인데 제 친구의 말로는 원래는 2장짜리라고 하더군요. 하지만 1장만으로도 게임은 아무런 문제없이 진행이 되던데 버철 콜 S는 정말로 2장짜리 인가요?

버철 콜 S의 본 게임은 CD 1장입니다. 다만 초회 한정판에는 요비카케군이라는 부록 시디가 포함됩니다. 이 시디는 시디 내에 기록되어 있는 이름중에서 하나를 선택해 본 게임에 들어가면 자신이 선택한 이름을 각 캐릭터들이 직접 불러주는 시스템입니다. 하지만 이름을 불러준다고는 하지만 그다지 자연스럽지도 않고, 자신의 이름을 직접 입력할 수도 없기 때문에 그다지 쓸모있지는 않습니다. 그리고 통상판은 보통 게임 시디 1장으로 이루어져 있습니다. 참고로 말씀드리면 초회한정판은 6,800엔 통상판은 6,300엔입니다.

피아 캐럿에 잘오셨습니다 2 (SS)

안녕하세요. 사미님. 저는 미소녀 게임을 좋아하는 열혈 남아 김정훈이라고 합니다. 지금 저는 새턴판 PIA 캐럿 2를 하고 있는데 아무리해도, 아즈사의 엔딩을 볼 수가 없습니다. 아즈사의 엔딩을 보는 조건과 그 오프닝곡이 좋던데 PC판과도 같은 것인지… 그리고 새턴용과 PC용의 차이는 무엇인지… 마지막으로 가능하면 오프닝 가사좀 적어주십시요(일본어로). 그럼 사미님만 믿겠습니다.

A

피아 캐럿 시리즈는 남자라면 한번은 반드시 플레이해야할 필수과목과도 같은 게임이죠…라고 혼자서 생각하는 게임입니다. 일단 물어보신 질문인 오프닝곡은 PC판과 같습니다…하지만 곡만 같지 부르는 인간이 달라 사뭇 느낌이 다르죠. 사실 새턴만 오프닝은 제가 불러도 그것보다도 잘 부르겠습니다. 그래서 당연히 추천하는 곡은 PC용 피아. 하지만 새턴용은 오프닝 애니메이션!이 있으니, 기회가 되시면 한번 봐두는 것도 좋을 듯 합니다. 그리고 새턴용은 CDP에 돌리게 되면 미니드라마(?)라고 할까 일종의 경고 메시지가 나오는데 상당히 재미있게 나오니 이것도 기회가 되시면 한번 들어보세요. 각 CD에 다른 내용이 들어있습니다. 그리고 새턴용에도 대망의 신캐릭터가 3명이나 추가되어 있습니다. 그중 아이자와 토모미는 공략대상이기도 합니다. 아마 새턴용만 플레이 했다면 모르시겠지만 그 중학교 3인방은 새턴용 신캐릭터랍니다. 그 외에도 여러세밀한 차이가 나지만 이것은 PC와 새턴이란 두 매체가 달라서이지 어느쪽이 좋다고 할 수 있는 것이 아닙니다.

피아 캐롯 2 오프닝곡 GO! GO! 웨이트레스
今日も ぐるぐる 目が まわる
いつもの事 氣にしてないけど
短いスカート ヒラヒラ なんだか ふわふわ して きちゃう
みんなにも 分けてあげる
タフで派手な明るい未來
すこしくらい ミスを しても
あいきょお 許してほしいの
忙しいのよ 手が離せないの 今は
すんだこと今更どうにもならない
眠たくても疲れてても止まらない
ほら そこの君もう
のんびり できなくなっている

이것은 오프닝곡인 GO! GO! 웨이트레스입니다. 가사는…기억이 가물가물 하지만 아마 이게 맞을 거라 생각합니다. 그리고 지면관계상 1절만 실겠습니다. 그리고 일본어로 가사만 실어달라고 했으니 페이지 문제도 있고해서 번역은 하지 않겠습니다.

그리고 다음으로 아즈사의 공략을 실어달라고 하셨는데… 음…그럼 초 간단 아즈사 공략을 시작하겠습니다.

히노모리 아즈사
직종 : 웨이터, 캐셔
해수욕에 참가 : ○

클리어에 필요한 파라미터
용안 : ♥♥♥♥♡
친절함 : ♥♥♥♥♡
근성 : ♥♥♥♥♡
학력 : ♥♥♥♥♡
체력 : ♥♥♥♥♡

역시나 히로인답게 상당한 능력치를 필요로 하는군요. 이정도면 엔딩을 보시는데는 아무런 지장이 없을 겁니다. 그럼 좀더 정진하셔 모든 캐릭터 엔딩에 도전하십시오.

날짜	행동과 선택
7월 27일	'いや そんな' → 아즈사의 방에 간다.
28일	昨日のことを →아즈사의 방에 간다.
29일	아즈사의 방에 간다.
30일	조깅
31일	조깅
8월 1일	휴게 'いや なにが あろうと'
2일	공부
3일	피아캐럿에 간다.
4일	아즈사의 방에 간다.
5일	공부
6일	아즈사의 방에 간다.
7일	휴게
8일	공부
9일	공부
10일	공부
11일	아즈사의 방에 간다
12일	아즈사의 방에 간다
13일	아즈사를 찾으러 간다
14일	아즈사를 찾으러 간다
15일	돌아간다. 녹일
16일	아즈사의 방에 간다
17일	아즈사의 방에 간다. '日野森を呼び止める'
18일	아즈사의 방에 간다
19일	조깅
20일	휴게
21일	아즈사의 방에 간다
22일	공부
23일	조깅
24일	이동
25일	이동(バーベキュー→日野森)

소울칼리버 (DC)

DC용 소울칼리버에 오락실에 있는 캐릭터가 전부 나오지 않던데 숨겨진 캐릭터를 선택하는 법과 그 외 비기가 있나요?

예! 물론 있습니다. 우선 질문하신 숨겨진 캐릭터의 선택법은 어느 캐릭터로라도 상관없으니, 한번만 클리어하게 되면 숨겨진 캐릭터가 한명 등장하게 됩니다. 이런 식으로 10번을 클리어하게 되면 모든 캐릭터를 선택하실 수 있습니다. 단 한번 클리어했던 캐릭터로는 다시 클리어해더 아무 소용없으니 주의하세요. 그리고 숨겨진 캐릭터 전부를 등장시키면 엣지 마스터가 등장합니다. 그리고 인페르노의 선택법은 엣지마스터를 포함한 모든 캐릭터를 등장시킨 뒤 Y 버튼을 누르며 상파를 고른 후 3P컬러로 아케이드 모드를 클리어하면 됩니다. 그 외에도 잡다한 비기가 있지만 여기서 전부 실어주는 것은 곤란하고 GO 파워 공략왕 10월호를 참조하시기 바랍니다.

기동전사 건담 외전 -콜로니가 떨어진 땅에- (DC)

기동전사 건담 외전의 비기가 있으면 알려주세요.

간단한 질문이군요. 하지만 비기가 있긴한데 그 비기도 성근님의 질문처럼 썰렁하답니다. 어쨌든 질문하신 것에는 답변을 해드려야 겠지요. DC용 기동전사 건담에 지금까지 밝혀진 비기는 한가지로 엔딩 스텝롤을 컬러로 바꿀 수 있는 비기입니다. 우선 3개의 에리어의 제압률과 민중지지율을 100%로 하면 스텝롤이 컬러로 변합니다. 하지만 두가지 모두를 100%로 하려면 게임을 적어도 2번이상 클리어해야 합니다. 별로 도움이 될 것 같지만 않지만 그래도 이것밖에 없으니 그냥 이런 썰렁한 비기를 만든 반다이를 원망하세요.

DDR (PS)

이번달 DDR 기획기사를 보니 DDR2nd 에 숨겨진 비기가 많은 것 같은데 선택 방법이 나와있지 않군요. 숨겨진 모드나 비기가 있으면 알려주십시오.

■ 숨겨진 모드
모드 선택 화면에서 코나미 커맨드(상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우)를 입력합니다. 입력히 제대로 됐다면 'SUPER MODE' 라고 해서 댄서의 모션이 적어지고 로딩시간이 짧아지는 편리한 모드가 등장합니다

■ NON STOP REVOLUTION 모드의 출현
노멀 모드를 50회 이상이나 하드 모드를 200회 이상 클리어하면 논스톱 레볼루션이라는 모드가 등장합니다. 이 모드는 미리 설정된 곡이 끊임없이 이어지는 모드로 체력에 자신이 있다면 한번 도전해 볼만 합니다.

■ 숨겨진 곡

Keep On Movin	하드를 5번 클리어한다.
20, November	노멀을 플레이하는 것만으로 선택이 가능해진다
think ya better D	50회 클리어하면 TRIP MACHINE
TRIP MACHINE	최후 스테이지의 직전에 랭크 S를 얻으면 출현
LOVE THIS FEELIN	코나미게를 150회 클리어하면 출현

씨 맨 (DC)

세상에서 가장 엽기적인 게임, 씨 맨의 비기를 알려주세요.

화면에 표시되는 손의 모양을 한 아이콘을 원을 그리듯이 계속 돌리면 씨 맨의 눈이 돌아갑니다. … 원래는 좀더 나은 비기를 알려드리고 싶었지만 공개된 비기라고는 이것 밖에 없어 이거라도 알려드립니다. 부디 도움이 되었으면 좋겠네요.

ETC (과월호)

이것은 게임을 하다가 궁금해서가 아니라 책에 관해서입니다. 제가 과월호 1권을 구입하지 못하였습니다. 들리는 말에 의하면 본사에서는 과월호를 구입할 수 있다고 하던데 어떻게 하면 구할 수 있나요.

물론 구입하실 수 있습니다.
과월호 문의는 02)3142-6841입니다.

ETC (GB)

GB 흑백에서 GB 컬러용 소프트가 돌아가나요.

주소불명의 이정환 독자의 간단한 질문이군요. 그럼 간단히 대답하겠습니다. 돌아갑니다. ……… 대답이 너무 간단해 항의가 들어올 것 같아 한마디 더 쓰겠습니다. GB 컬러 전용 소프트는 돌아가지 않습니다.

포포로그 (PS)

안녕하십니까. 사미님. PS용 포포로그에서 어떻게 하면 전투중에 무조건 크리티컬 히트가 된다고 하던데 혹시 아시고 계시면 알려주십시오.

사용 방법은 아주 간단합니다. 전투중 아군의 공격시에 L2 버튼을 누르고 있으면 됩니다. 이 비기를 사용하면 전투가 150만배 쉬워지는 쾌감을 느낄 수 있는 반면 사도의 기술을 사용하고 있다는 자괴감에 빠지는 부작용이 일어나기도 합니다.

게임파워의 파워 사서함

그것이 알고 싶다!

쉔무, 바이오해저드 코드 : 베로니카 등 드캐용 대작들의 연기는 세가의 음모다!?!?
두근두근 메모리얼 2는 CD 다섯 장만으로는 완벽하게 플레이할 수 없다!?!?
플레이스테이션 2, 이미 용산에서는 100만원 이상을 생각하고 있다!?!?
마이크로소프트는 세가를 이용한 것뿐이었다!?!?
플레이스테이션 2는 단순한 게임기가 아닌 영화 제작 기기로 쓰인다!?!?
남코는 철권 TT를 드캐로 발매하려 했다?

게임만 할 줄 안다고 진정한 게이머일까요? 진정한 게이머라면 게임계의 숨겨진 뒷 이야기들에 대해 빠삭해야할 의무가 있습니다!

이제 게임에 관해 궁금한 얘기, 여러분이 알지 못하고 지나갔던 게임에 대한 모든 진실들은 700-9077 뻔디기가 알려 드립니다!

이·용·방·법

핫. 02) 700-9077로 전화를 건다.
둘. 게임 사서함으로 들어간 다음, 비디오게임 질문과 답변 코너를 이용한다.
셋. 뻔디기에게 궁금한 사항에 대해 질문한다.
넷. 다음날 저녁 6시에 확인한다.

·주·제우미디어

02)700-9077!!

이것을 네게 주마!

특등 1명 드림캐스트 1대

1등 1명 플레이 스테이션 1대

3등 3명 미니컴보이 1대

2등 2명 N64 혹은 SS 1대

7등 7명 게임 파워 최신호 1권

4등 1명 PS 골든 무비카드 1대

6등 5명 듀얼쇼크 혹은 PS/ SS 호환 조이스틱 1대

5등 2명 비디오 게임 소프트 1개

8등 8명 파워점수 500점

게임퀴즈의 당첨자는 무작위로 뽑기 때문에 응모 순서가 많을수록 유리합니다.
답은 바뀌지 않으니 한 번 푼 문제는 꼭 기억해두세요.
막히는 문제가 있을 때는 별표를 눌러서 해답을 들으세요.
아니면 뻔디기에게 불쌍한 목소리로 질문하는 것도 좋겠죠.
대부분은 난이도가 쉬운 문제니깐 긴장하지 마시구요.
무엇보다 중요한 건, 노력하는 자에게 복이 있다는겁니다!

갖고싶은 게임기, 필요는 하지만 사기에는 왠지 아까운 주변기기, 새까만 바닥의 최신 정품 게임 소프트웨어…
이 모두를 여러분에게 드리는 700-9077 전화퀴즈가 있습니다!

언제라도 여러분들에게 열려있는 게임퀴즈에 응모해보세요. 상품은 바로 여러분의 눈 앞에 있습니다!

이·용·방·법

핫. 02) 700-9077로 전화를 건다.
둘. 게임 퀴즈 코너로 들어가서 비디오게임 코너를 선택한다.
셋. 출제되는 문제들을 열심히 푼다.
넷. 매월 30일에 자기 이름이 있는지를 당첨자 코너에서 확인한다.

ART GALLERY

점점 날씨가 추워지고 어느새 가을이 있었는지도 모르는 사이 겨울이 우리들의 몸에 그 왕래의 느낌을 각인시키고 있습니다. 안녕하세요. 담당자 천년펭귄입니다. 감기에 걸리지 않으셨냐는 진부한 인사말 외에는 특히 말할 것이 없어서 좀 속상하군요. 그래도 감기 걸리진 않으셨겠지요? 너무나 작품들이 적게 와서 모두들 감기에 걸리지 않으셨나 하고 걱정하던 중입니다(이 코너의 인기가 이젠 떨어지는 것인가!).

장원

◀ ……

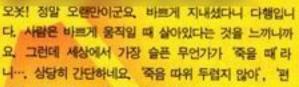
멋진 편지입니다. 로제타 석판을 해독하듯이 한 글자 한 글자를 유심히 살펴봐야 했지만 결국 모두 해독(?)하는데 성공했습니다. 참 Ch10에 올린 제 글을 보셨나요? 편지에 써 있길래 당장 가보았지요. 그런 일을 하고 계셨군요. 대단하십니다. 암튼 거기에 써 놓은대로 달님께는 정말 죄송하게 되었습니다. 블랙 매트릭스의 콘티는 잘 보았습니다. 오프닝이 저렇게 구성되었다면 좋았을텐데…. 실제 오프닝은 좀 실망이 컸지요. 게임도 실망을 좀 했지만…. 에~또 히사메 군이로군요. 가을의 정취가 물씬 풍기는, 1단 처리된 명암도 좋군요. 너무 복잡했으면 은은한 맛이 떨어졌을 겁니다. 후훗, 연속 장원이 안 될꺼라고요? 이제 파워점수는 사라졌으니 그런 것에는 연연하지 않습니다. 후훗. 다음 작품은 되도록이면 드래곤 라자 쪽을 부탁드립니다. 기대하고 있는 사람이 있거든요(제 주변에서 S·R님은 유명인이지요). 부탁드릴게요.

준장원

▶ 한복을 입은 사쿠라

노, 놀랍군요! 이, 이건 대체 어떻게 그려야 이렇게 되는 거지? 번지지 않은 부분이 없는 것은 아니지만…, 대체 어떻게 이렇게 깔끔한 작품이…. 가슴의 노리개로 만든 봉인 열쇠와 케로짱 액세서리도 썩 잘 어울리고요. 펜 선 긋기에는 아직 좀 더 수련이 필요한 듯하지만…. 이 정도면 클램프가 그렸다고 해도 되겠군요. 또 한 사람의 실력자가…. 연 보라색의 한복에는 일부러 주름효과를 위해 마카 자국을 남긴 건가요? 색이 너무 진해서 벚꽃처럼 보이진 않지만 그래도 벚꽃과 함께 상당히 괜찮네요. 작품이 좀더 컸으면 하는 아쉬움이 있습니다만…. 다음 번 작품을 기대해보도록 하지요. 헐. 대체 어떻게 해야 이런 깔끔한 작품이.

준준장원

▶ ……

오옷! 정말 오랜만이군요. 바쁘게 지내셨다니 다행입니다. 사람은 바쁘게 움직일 때 살아있다는 것을 느끼니까요. 그런데 세상에서 가장 슬픈 무언가가 '죽을 때'라니…. 상당히 간단하네요. '죽음 따위 두렵지 않아', '편안히 삶을 끊고 싶어' 뭐 이런 말들도 있는데…. 암튼 바이오 하자드 3 구경 잘 하시길 바랍니다(구경만 하실 건가요?). 앗 그런데 질의 뒷모습… 마치 남자 같다는…. 근육질. 헛! 왜 이런 때 초형귀가 생각나는 거지? 공교롭게도 주제에 충실하게 보내주신 분은 동오 님과 소은 님, 경진 님 세 분 뿐이라서 참 마음이 아픕니다. 이번 달 주제에도 충실해 주시면 감사하지요. 헤헷. 그런데 이번 작품은 동오님 답지 않게 배경이 너무 허술한 것 같네요? 시간이 없으셨나? 육중한 몸의 '추적자'는 잘 표현되었는데요.

◀ 이 세상에서 가장 슬픈 여행

굵은 선들이 화면 가득히 힘을 뿜고 있습니다. 어찌보면 동화 속 장면 같기도 하고 약간은 아메리카 풍 애니메이션의 한 장면 같기도 하고…. 암튼 프랑켄슈타인이 모티브인 빅토르를 표현하기엔 적합한 것 같습니다. 화면 구도도 좋았구요. 그런데 제목과는 상당히 어울리지 않는 듯한 분위기가 있네요. 스토리는 알겠지만 작품은 전혀 슬퍼 보이지 않는다는…. 동봉해 주신 나코루루는 프리티 사미에게 전해드리지요. 아… 그리고 저도 이 자리를 빌어서 격려의 말을 해드리지요. 세현, 은이, 하경, 종현 님들 시험 잘 보시길 바랍니다(수능이겠지요, 이거?). 소 은님이 전해달라는 당부도 있었지만 저도 격려에 한 몫하지요. 그럼 소 은님께는 다음에도 좋은 작품 부탁드립니다.

입선작들

◀ ······

그렇군요. 7주년 기념작이 필요했습니다. 호오~다행스럽게도 여기 하나 도착했군요. 과거의 파워 기자들을 모아놓은 작품. 잘 보면 여러 추억들이 떠오르려고 하는데…. 전 없나요? 쩝. 유일하게 도착한 기념작에 아트 갤러리 담당자가 없는데도 아트 갤러리에 공모하시다니… 물론 객원기자였고 지금은 그조차도 아니지만…. 어째서…. 하지만 그래도 7주년 기념작! 자랑스럽게 독자분들에게 선보입니다. 옛 추억을 떠올려보시길.

◀ ······

동철님의 말씀은 일리가 있지요. 상당히 많이 나오는 이슈이기도 하구요. 그런데 그러한 것도 좀 더 다른 시선에서 본다면 용납이 될 수 있지요. 확실히 말해서 '좋은 상품'은 팔리기 마련이거든요. 애국심을 내세워서 '떨어지는 상품'을 구입하라고 강요한다면 그거야말로 국수주의요, 민족주의의 발로이지요. 뭐 이런 이슈에는 당연히 따라붙는 반문이기 때문에 길게 말할 것도 없겠지만. 흐음… 개인적으로는 현재 국내 작품들의 수준도 상당하다고 생각하고 있지만…. 암튼 그래서 태권 V를 보내셨다니…. 무언가 충격이라도 받으셨나요? 아 그리고 마징가의 몸체에 머리만 갖다 붙인 태권 V라고 하셨는데요. 전 이번에 공개된 태권 V를 보고 이렇게 외쳤지요. "어! 얼굴만 바뀐 가이버잖아?" 뭐 공개될 날을 기다리고 있습니다.

▶ 나를 슬프게 하는 사람들

이번 달 주제에 가장 접근했다고 평가해 드리지요. 경진 님의 마음은 저도 잘 압니다. 병원 진단 때문에 오징어를 못 먹는 저에게 학교 식당에선 항상 오징어 국에 오징어 볶음밥을 준비해 놓고 있지요. 친구들의 술안주에 항상 나오는 오징어와 땅콩. 파전을 시켜도 해물 파전…. 전 친구들과 있으면 굶는 때가 많았지요. 오랜만에 비디오 가게에 가서 「희생」같은 중후한 작품을 고르면 "니가 웬일이니?"라며 어느새 제 손에는 엽기 공포물 내지는 캔디캔디 같은 고전 애니메이션을 들려주는 비디오 가게 형. 남자 놈들과 영화관을 가면 녀석들이 손을 꼭 잡으며 "넌 정말 여자 손 같애. 매니큐어도 바르고…"라고 말하면서 영화 끝난 뒤 얼굴을 보면서 "손만 그러면 뭐한다니"라는 비웃음을 당하고. 지극히 평범하기 그지없는 한 청년에게 여러 가지로 정신적 데미지를 주는 것입니다! 원통하지요 경진 님? 저도 그렇답니다. 흑흑.

◀ 흑과 백의 조화–두사람만의 안식으로

마지막이라니… 매우 아쉽습니다. 판타지적인 분위기가 독특했던 용기 님의 작품을 이젠 볼 수 없는 건가요? 가끔이라도 보내 주실 거죠? 아주 발을 끊으시면 슬픕니다. 다음 작품도 기대할게요. 언제가 될지는 모르지만. 이번 작품은 뭔가 뒷 스토리가 있는 듯 한데요. 한 쪽 뿔이 잘린 악마와 천사의 슬픈 포옹. 악마나 천사로 분류가 될 수 있는지는 모르지만 암튼 빛과 어둠을 대표하는 두 사람인 듯하여 제목을 저렇게 지어 봤습니다. 원래 제목은 지어 주지 않는 것이 지금까지의 관례였습니다만 마지막이라고 말씀하시니 어줍잖게 만들어 봤습니다. 마음에 드시면 좋을텐데.

◀ ······

간단한 작품인데도 잘 뜯어보면 옷 주름이나 코의 인체 비례 등 마음에 드는 부분이 많이 있습니다. 물론 그래서 뽑은 것이지만. 사연을 몇 줄 적어서 보내주시니 이렇게 뽑히지 않습니까? 담부터도 사연없이 보내지 마시길. 하하하하. 흐음. 이런 식으로 편지지를 만들 수도 있다? 데코레이션이 좋으면 꽤 멋진 편지지가 나오겠군요. 리얼 코에 대한 자료라…. 아케이드 담당자 분께 졸라보면 나올지도 모르지요. 뇌물을 쓰시고 싶으시다면 그분에게 써보시는 것이 좋겠지요. 전 뇌물에는 전혀 흔들리지 않아서(가지 : 야야! 어디서 거짓말이야 이게! / 천년펭귄 : 먹기만 했지 뽑아주진 않잖아요 / 가지 : 그게 더 해 이놈아!). ………그, 그럼. 만화대회에서 수상 받은 마카세트로 열심히 그려보내 주세요. 다음 작품도 기다리겠습니다!

☆ 한마디 하자면……

세상에서 가장 슬픈 무언인가라는 주제가 별로 감흥이 닿지 않았던 것을 반성하면서 이번에도 역시 주제를 내볼까 합니다. 주제는 「두 사람」입니다. 굳이 사람이 아니어도 괜찮지만요. 연인이든 친구이든 가족이나 형제든지 간에 둘이 있으면 세상에서 무엇도 부럽지 않다고 생각되는 2인조를 그려 보내주시는 겁니다. 과연 누가 최고의 2인조일까요? 기대하면서 기다려보지요.

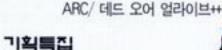
또한 이미 알고 계시겠지만 노파심에서 한 마디 더 덧붙이자면 파워점수 제도는 이번 호부터 적용되지 않습니다. 일단은 선물이 없지만 몇 달 후 멋진 선물도 준비해서 아트 갤러리 선물 이벤트도 개최할 생각입니다. 그러니 많은 성원 부탁드립니다.

● 보내실 곳 : (우) 121-160 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 게임파워 아트갤러리 담당자 앞

게임파워의 발자취
(공략, 기사리스트)

1999

1월

집중 공략
PS/ 툼레이더 3, 크래쉬 밴디쿳3, 레가이어 전설
DC/ 버추어 파이터 3tb
ARC/ 데드 오어 얼라이브++

기획특집
PS, NEOGEO 에뮬레이터 점검
게임방이 흔들린다
현지 탐방 DC 탄신일

전격왕 특집기사
휴대용 게임기 총점검

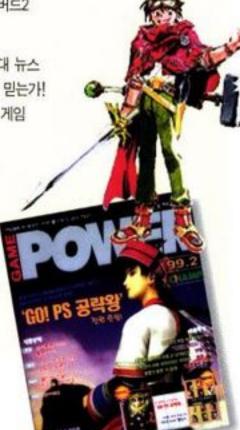
특별부록
· 젤다의 전설 완전 가이드북
· 휴대용 시디케이스

2월

집중 공략
PS/ 슈퍼로봇대전F, 툼레이더 3
DC/ 버추어 파이터 3tb, 소닉 어드벤처
N64/ 젤다의 전설, 피카츄 겐키데츄
ARC/ 건버드2

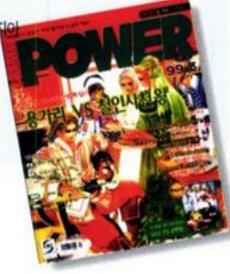
기획특집
98년 국내 게임계 7대 뉴스
1999년 그대 종말을 믿는가!
한글로 즐기는 에뮬 게임

특별부록
■ GO PS 공략왕
· 환상 수호전 2
· 에어가이츠
· 사우전드 암즈
· 옥견 이야기
· 99년 버파 캘린더

3월

집중 공략
PS/ 봉신연의 엘츠바유
DC/ 버추어 파이터 3tb, 세가랠리 2, 신기세기 에볼루션
N64/ 닌텐도 올스타 대난투 스매쉬 브라더즈
ARC/ 더 하우스 오브 더 데드 2, 파이팅 레이어

기획특집
EMUL NEWS/ 99년을 빛낼 소프트 40선
쿠소게, 그 암흑의 영역
사나이 울프의 게임매너에 대한 단상
프로레슬링 파워가 다루면 이렇게 다릅니다

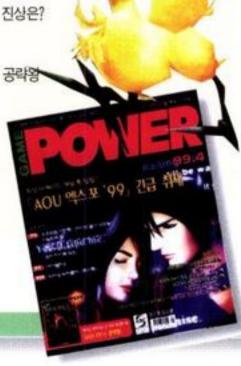
특별부록
■ GO PS 공략왕
· 테일즈 오브 환타지아
· 초코보의 이상한 던전 2
· 딥 프리즈

4월

집중 공략
PS/ 우주전함 야마토, 사일런트 힐, 아버드 코어- 마스터 오브 아리나-, 트루 러브 스토리 2, 슈퍼 히어로 작전
DC/ 세가랠리 2
N64/ 악마성 드라큘라 묵시록

현장취재
AOU 1999 어뮤즈먼트 엑스포

기획특집
닌텐도! 그 소문의 진상은?

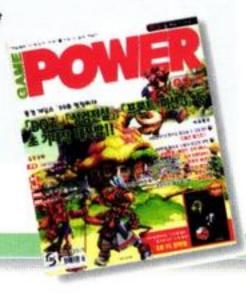
특별부록
· 파이널 판타지 7 공략왕

5월

집중 공략
PS/ 초코보 레이싱, 파이널 판타지 8
DC/ 파워스톤　　SS/ D&D 2
N64/ 실황 파워풀 프로야구 6
ARC/ 죠죠의 기묘한 모험

현장 취재
동경 게임쇼 99 春

기획특집
마침내 그 실체를 드러낸 차세대 플레이스테이션
포켓 스테이션이 열어줄 새로운 게임의 세계
네오지오 포켓 컬러가 다가온다

특별부록
■ GO PS 공략왕
· 파이널 판타지
· 사이폰 필터
· 움 재머 라미

6월

집중 공략
PS/ 데빌서머너 소울 해커즈, 나찰의 검
PS/SS 여행의 시　　DC/ 블루 스팅거
SS/ 실황 파워플 프로야구
N64/ 두근두근 메모리얼 포켓
ARC/ 나이트 오브 밸러

특별부록
■ GO PS 공략왕
· 사가 프론티어 2　· 성검전설 레전드 오브 마나(체험판)
· KOF98의 모든 것
· PS 메모리 카드 스티커+GB용 파워업 스티커!!

현장급습
너희가 철권 태그 토너먼트를 아느냐!

흥미기획
· 주변기기 특집-게임기를 빛내려 태어났습니다
· 매니아 페이지-버파 클리닉 「좌절은 없다」
· 호기심 GB 천국

7월

집중 공략

PS/ 에이스 컴뱃 3
SS/ 프렌즈-청춘의 빛-
N64/ 포켓몬스타디움2
GBC/ 여신전생외전 1&2, 파워 프로군 포켓

특별부록

■ GO PS 공략왕
사이버 오그/ 동경마인학원 농기담/ 오메가 부스트
PS 메모리카드 스티커
「철권TT」 대형 브로마이드

현장급습

PS용 「톨네코의 대모험2」의 제작사 춘소프트

특별기획

· 고전게임 부활의 몸부림
· 차세대 게임기 코드네임 「돌핀」 등장
· 철권, 그 처절한 약육강식의 세계를 소개한다

8월

집중 공략

PS/ 페르소나 2 罪, 나의 시체를 넘어서 가라, 사립 저스티스 학원, 그랜디아, 스프리건-루나버스-
DC/ 엘리멘탈 기믹 기어(EGG)
N64/ 라스트 레지온 UX, 스타워즈 에피소드 1 레이서

전격왕 특집기사/ 너무나 앞서 나가는 PS2

특별기획

· 실황리얼야구
· 딴따라 시대
· 철권, 그 뒷 이야기를 소개한다
· 게임속의 스타워즈 에피소드

특별부록

■ GO POWER 공략왕
· 「철권TT」대형 브로마이드
· PS 메모리 카드 스티커
· 나우누리 한달 무료 이용권
· 철권TT 한국대회 참가권

9월

집중 공략

PS/ 페르소나 2 罪, 성검전설-레전드 오브 마나-, 디노 크라이시스
DC/ 프레임 글라이드
N64/ 오우거 배틀64

현장급습

동경 캐릭터 쇼 1999

전격왕 특집 기사

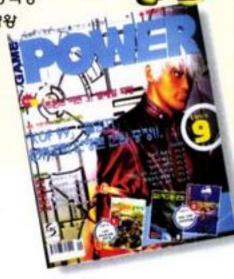
화려함 뒤에 가려진 진실

특별기획

역사 최강의 돌고래

특별부록

■ GO POWER 공략왕
■ GO ARC 공략왕

10월

집중 공략

PS/ 실황 파워풀 프로야구 99 개막판, SD 건담 G 제네레이션 제로
DC/ 소울칼리버, 프로야구팀을 만들자
SS/ 위드 유
N64/ 오우거 배틀64

현장급습/ 닌텐도 스페이스 월드 99

전격왕 특집 기사/ 히트 소프트, 그 탄생의 법칙

특별 인터뷰

한국 최초 플스 게임 개발하는 소프트 맥스

특별기획

· 매니아 자격시험
· 도전 코스프레다~안
· 새천년을 맞이하는 미소녀 게임
· 이 땅의 코스플레이어들이 외친다!

특별부록

■ GO POWER 공략왕
■ GO ARC 공략왕

11월

집중 공략

PS/ 와일드 암즈 2nd 이그니션, 프론트 미션 3, 톨네코의 대모험 2, 바이오 하자드 3, 겟타로로 대결전
DC/ 댄싱 블레이드, 클라이맥스 랜더즈, 소울칼리버
N64/ 실황 J리그 퍼펙트 스트라이커 2

현장취재/ · 동경게임쇼 99 秋 · 제 37회 어뮤즈먼트 머신쇼

전격왕 특집기사/ 차세대 PS의 화려한 스타트

PS 2 특별기획

21세기의 엔터테인먼트 플레이스테이션 2
PS2는 이들에 의해 이루어진다

특별기획

· DDR 2nd 200%즐기기
· 도전 코스프레 다~안
· 떳다!! Ez2Dj!!!
· 공상과학 미소녀 대십과

특별부록

■ GO POWER 공략왕
· PS2용으로 개발중인 철권TT 브로마이드
· 특별제작 PS용 메모리 카드 스티커

POWER 게시판

11월호 초음속 퀴즈 정답

●최선림 / 서울시 광진구 구의동 ●박종화 / 서울시 강남구 역삼동

이상 2명에게는 새턴용 한글판 게임을 1개씩 드립니다. 그리고 당분간 초음속 퀴즈 정답 당첨자에게는 새턴용 한글판 게임을 드리도록 하며 추후 새로운 상품으로 변경하겠습니다.

정답 : PARANOIA(파라노이아)

초음속 퀴즈

두근두근 메모리얼 2에서, 각 캐릭터가 주인공의 이름을 직접 불러주는 시스템의 명칭은?

- 보내실 곳: 애독자 엽서를 이용해 주세요.
- 마감: 1999년 11월 15일
- 당첨자 발표: 게임파워 99년 12월호 게시판

파워맨을 찾아라 정답자 발표

파워점수 상품
1등 드림캐스트 1대
2등 플레이스테이션1대
3등 현대 컴보이 64 1대
4등 네오지오 포켓+KOF R-1
5등 게임보이 컬러 1대
6~10등 게임파워 6개월 정기구독권 1장씩
11~15등 N64용 소프트 1개
16~20등 DC용 소프트 1개
21~25등 KOF' 97사운드 트랙 1개
26~45등 휴대용 테트릭스 1대씩
46~100등 한글판 SS소프트 1개

소프트 발매 리스트

이달의 구입 추천작 BEST 5

이번달 발매 스케줄은 그 어느때보다 화려합니다. PS에는 크로노 크로스, 크로노 트리거, 발키리 프로필, 두근두근 메모리얼, 그랜트리스모 2, 그로우 랜서, DC에는 마검X, 랑그릿사 밀레니엄 GB에는 대망의 포켓 몬스터 금 · 은이 발매됩니다. 게임이 많이 발매되어 즐겁기는 하지만, 한편으로는 선택의 여지가 너무 넓어 고민되는 한달이 될 것 같습니다

PS

▲ 크로노 크로스

▲ 그랜트리스모 2

▲ 두근두근 메모리얼 2

DC

▲ 마검X

GB

▲ 포켓몬스터 금 · 은

★게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

11월 발매 예정 소프트

★: 파워 기대작 표시 ◆: 포켓 스테이션 지원 게임

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	★2일	크로노 트리거	스퀘어	RPG	4,800엔
PS	2일	팩맨 월드 20th 애니버서리	남코	ACT	4,800엔
PS	11일	빛의 섬	어펙트	ADV	5,800엔
PS	11일	브리딩스테드99	코나미	SLG	4,800엔
PS	◆11일	서유기	코에이	S · RPG	6,800엔
PS	11일	Pet in TV-whit my dear Dog-	SCEI	ETC	5,800엔
PS	11일	입체닌자활극 천주 인백선	SCEI	ACT	2,500엔
PS	18일	런어바웃	클라이맥스	RAG	5,800엔
PS	★18일	크로노 크로스	스퀘어	RPG	6,800엔
PS	◆18일	fun! fun! pingu-잘오셨습니다. 남극에-	SCEI	ADV	4,800엔
PS	◆18일	fun! fun! pingu-잘오셨습니다. 남극에-(한정판)	SCEI	ADV	5,800엔
PS	25일	트루 러브 스토리 팬 디스크	아스키	ETC	4,800엔
PS	★25일	그로우 랜서	아틀라스	RPG	6,800엔
PS	★25일	발키리 프로필	에닉스	RPG	6,800엔
PS	★25일	발키리 프로필(초회 한정판)	에닉스	RPG	9,800엔
PS	25일	DDR 2nd REMIX APPEND CLUB VERSION vol. 1	코나미	음악게임	2,800엔
PS	◆★25일	두근두근 메모리얼 2	코나미	SLG	6,800엔
PS	◆★25일	두근두근 메모리얼 2(한정판)	코나미	SLG	9,800엔
PS	25일	네오류드 2-각인된 문장	테크노 소프트	RPG	5,800엔

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	25일	탐정진구지사부로-등불이 꺼지지 않는 사이에-	데이터 이스트	SLG	5,800엔
PS	25일	그랜트리스모 2	SCEI	RCG	6,800엔
PS	하순	게이트 키퍼즈	각천서점	SLG	6,800엔
DC	3일	창강의 기병-스페이스 그리폰	팬저소프트웨어	SHT	5,800엔
DC	3일	랑그릿사 밀레니엄	메사이어	S · RPG	5,800엔
DC	11일	기가 윙	캡콤	ACT	5,800엔
DC	25일	좀비 리벤저	세가	ACT	5,800엔
DC	★25일	마검X	아틀라스	ADV	6,800엔
DC	25일	데스크림존-엘리닛의 제단-	에콜 소프트웨어	SHT	5,800엔
DC	25일	골프하자	보톰업	SPT	3,980엔
DC	11월	죠죠의 기묘한 모험-미래로의 유산-	캡콤	격투액션	5,800엔
DC	11월	슈퍼 프로듀서스-노려라 쇼비스계	허드슨	SLG	5,800엔
DC	11월	스피드 데빌	UBI	RCG	5,800엔
N64	26일	비틀 어드벤처 레이싱	EA · 스퀘어	RCG	6,800엔
N64	26일	뿌요뿌요 파티	컴파일	PZL	6,800엔
N64	27일	스타 트윈즈	닌텐도	ACT	7,800엔

12월 발매 예정 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	2일	대항해시대 4	코에이	SLG	6,800엔
PS	2일	실황J리그1999 퍼펙트 스트라이커	코나미	SPT	5,800엔
PS	2일	타잔	코나미	ACT	5,800엔
PS	★2일	레전드 오브 드라군	SCEI	RPG	미정
PS	2일	드래곤 밸러	남코	ACT	미정
PS	◆2일	어디라도 함께 포켓스테이션도 함께	SCEI	ETC	6,800엔
PS	9일	댄싱 스테이지 featuring TRUE KISS DESTINASION	코나미	ETC	4,800엔
PS	★9일	창마등	테크모	SLG	5,800엔
PS	9일	유희왕 진 듀얼몬스터즈-봉인된 기억-	코나미	RPG	5,800엔
PS	9일	유희왕 진 듀얼몬스터즈-봉인된 기억-(한정판)	코나미	RPG	9,800엔
PS	9일	뱀파이어 헌터D	빅터소프트	A · ADV	5,800엔
PS	★16일	패러사이트 이브 2	스퀘어	RPG	6,800엔
PS	16일	도태랑전설 5	허드슨	TBL	미정
PS	16일	NBA파워덩커즈 5	코나미	SPT	5,800엔
PS	22일	팬저프론트	아스키	SLG	6,800엔
PS	22일	유구환상곡 3-퍼페추얼 블루-	미디어웍스	SLG	5,800엔
PS	22일	검격이문록	SNK	ETC	미정
PS	29일	드래곤 퀘스트 7	에닉스	RPG	7,800엔
PS	◆12월	뿌요뿌요-카군과 함께-	컴파일	PZL	5,800엔
PS	12월	초코보 콜렉션	스퀘어	ETC	7,800엔
PS	12월	초코보 스탈리온	스퀘어	SLG	4,800엔
PS	12월	폭주 데코토라전설	스파이크	RCG	5,800엔
PS	12월	나이 나이 미탐정	남코	ADV	미정
PS	12월	아지토	반프레스토	SLG	미정
PS	12월	제2차 슈퍼로봇대전	반프레스토	SLG	2,000엔
PS	12월	제3차 슈퍼로봇대전	반프레스토	SLG	2,000엔

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
DC	2일	선라이즈 영웅담	SLG	6,800엔	
DC	9일	스타글래디에이터 2	캡콤	격투액션	5,800엔
DC	★9일	전뇌전기버철온 2	세가	ACT	5,800엔
DC	16일	베르세르크	아스키	ACT	6,800엔
DC	16일	스페이스채널	세가	SLG	5,800엔
DC	22일	팬저프론트	아스키	SLG	6,800엔
DC	22일	유구환상곡	미디어웍스	SLG	5,800엔
DC	23일	레인보우커튼	석세스	SHT	5,800엔
DC	23일	프로야구팀으로 놀자	세가	SLG	5,800엔
DC	23일	D의 식탁 2	워프	ADV	6,800엔
DC	★23일	바이오 하자드 2 Value plus	캡콤	ADV	4,800엔
DC	12월	스트리트 파이터 3 W임팩트	캡콤	격투액션	6,800엔
DC	★12월	버추어 스트라이커 2 Ver2000. 1	세가	SPT	5,800엔
DC	12월	화조대전 컬럼스 2	세가	PZL	미정
DC	12월	폭렬무적 반가이오	트레저	SHT	미정
N64	3일	커스텀로보	닌텐도	ACT	6,800엔
N64	3일	폭봄버맨 2	허드슨	ACT	6,800엔
N64	10일	동킹콩64	닌텐도	ACT	7,800엔
N64	★16일	고에몽 모노노케쌍혈	코나미	ACT	7,800엔
N64	★16일	악마성 드라큘라 묵시록 외전	코나미	ACT	7,800엔
N64	★17일	마리오 파티 2	닌텐도	ACT	5,800엔
N64	24일	탑 기어 랠리 2	켐코	RCG	6,980엔
N64	12월	초로 Q2	타카라	RCG	6,980엔
N64	★12월	바이오 하자드 2	캡콤	ADV	7,800엔

99년 이후 발매 리스트

★ : 파워 기대작 표시　◆ : 포켓 스테이션 지원 게임

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	겨울	베이그랜트 스토리	스퀘어	ADV	미정
	겨울	오피셜 포뮬러 1 레이싱	아틀라스	RAG	미정
	겨울	로빈 로이드의 모험	거스트	ADV	5,800엔
	★겨울	스트리트 파이터 EX2 플러스	캡콤	격투 액션	미정
	겨울	기동전사 건담 -기렌의 야망-	반다이	SLG	6,800엔
	겨울	서몬 나이트	반프레스토	S · RPG	미정
	★겨울	슈퍼 로봇대전α	반프레스토	ADV	6,980엔
	99년	만나고 싶어서	코나미	SLG	6,800엔
	1월	하색검술소정	NEC IC	SLG	6,800엔
	1월	환상의 아르테미스	상영사	ADV	미정
	1월	V-랠리 챔피온 쉽 에디션9	스파이크	RCG	5,800엔
	1월	성전사 단바인	반다이	S · RPG	6,800엔
	★1월	슈퍼로봇 대전EX	반프레스토	SLG	2000엔
	★미정	포포로크로이스 이야기 2	SCEI	RPG	미정
	미정	이브 제로	네트비전	ADV	미정
	미정	체포하겠어	파이오니아LDC	ADV	미정
	미정	청의 6호	반프레스토	ADV	6,800엔
	★미정	테일즈 오브 이터니아	남코	RPG	미정
	미정	가이어 마스터	캡콤	SHT	미정
	미정	브레스 오브 파이어 4	캡콤	RPG	미정
	미정	록맨 대쉬 2	캡콤	RPG	미정
	◆미정	기차로 GO	타이토	SLG	5,800엔
	◆★미정	전차로 GO-나고야 철도편-	타이토	SLG	5,800엔
	미정	브레이브 사가 2	타카라	SLG	미정
	미정	바이오 하자드 건서바이벌	캡콤	SHT	미정

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
DC	겨울	슈퍼 런어바웃	클라이맥스	RCG	미정
	겨울	뿌요뿌요DA! Featuring ELLENA system	컴파일	PZL	미정
	★1/27	센티멘탈 그래피티 2	NEC IC	SLG	미정
	★1/27일	크레이지 택시	세가	RAG	5,800엔
	★미정	바이오 하자드 코드 베로니카	캡콤	ADV	6,800엔
	미정	더 킹 오브 파이터즈' 99	SNK	격투액션	미정
	★미정	전차로 GO!2 고속편 3000번대	타이토	SLG	미정
	미정	슈퍼 히어로 대열전	반프레스토	SLG	미정
	미정	초시공 요새 마크로스	상영사	SHT	미정
	★미정	더 타이핑 오브 더 데드	세가	ETC	미정
	미정	아니마스타	세가	RCG	미정
	★미정	SNK VS CAPCOM	캡콤	격투액션	미정
	미정	그랜디아 2	게임아츠	RPG	미정
	미정	어드벤스드 대전략DC	세가	SLG	미정
	미정	이터널 알카디아	세가	장르	미정
	미정	렌타 히어로 NO. 1	세가	ACT	미정
	★미정	슈퍼로봇대전α	반프레스토	SLG	미정
	미정	하루카제전대V포스	빙	SLG	미정
	99년	신기세기 에볼루션 2-머나먼 약속-	스팅	RPG	미정
N64	미정	버철 프로레스링 2-왕도계승-	아스믹	SPT	미정
	★미정	슈퍼 마리오RPG2	닌텐도	RPG	6,800엔
	미정	On&Off RCGing	이미지니어	RCG	미정
	미정	레브 리미트	세타	RCG	미정
	★미정	파이어 엠블렘	닌텐도	RPG	미정

플레이스테이션 2(가칭) 발매소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	3/4	A6 A열차로 가자 6	아트딩크	SLG	미정
	★3/4	결전	코에이	SLG	미정
	3/4	이터널 링	프롬 소프트웨어	RPG	미정
	★3/4	신릿지레이서	남코	RCG	미정
	★3/4	철권TT	남코	격투액션	미정
	봄	와일드 와일드 레이싱	이미지니어	RCG	미정
	★봄	그라디우스3&4-부활의 신화-	코나미	SHT	미정
	★봄	실황 파워풀 프로야구7(가칭)	코나미	SPT	미정
	★봄	실황 월드축구 2000(가칭)	코나미	SPT	미정
	★봄	드럼 매니아(가칭)	코나미	음악게임	미정
	봄	I.Q 리믹스(가칭)	SCEI	ETC	미정
	★봄	그랜트리스모2000	SCEI	RCG	미정
	여름	오니무샤(가칭)	캡콤	ACT	미정
	여름	아머드 코어 2	프롬 소프트웨어	ACT	미정
	★겨울	포포로크로이스 이야기3	SCEI	RPG	미정
	미정	쿨보더스(가칭)	웹시스템	SPT	미정
	미정	에키조치카(가칭)	에닉스	A · RPG	미정
	미정	BBD2000(가칭)	에닉스	SLG	미정

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	미정	파이팅GTs(가칭)	에닉스	ETC	미정
	미정	크로스 파이어(가칭)	스퀘어	ACT	미정
	★미정	스트리트 파이터 EX3(가칭)	캡콤	격투액션	미정
	★미정	바이오 하자드 시리즈	캡콤	ADV	미정
	미정	플라이 하이	거스트	RCG	미정
	미정	옥견이야기 2(가칭)	겐키	RPG	미정
	미정	진 · 삼국무쌍	코에이	격투액션	미정
	미정	젤드너실트	코에이	S · RPG	미정
	미정	장갑기병G브레이커	선라이즈	SLG	미정
	미정	1on1 Government	조던	SPT	미정
	미정	바운서	스퀘어	ACT	미정
	★미정	전차로GO 최신작(가칭)	타이토	SLG	미정
	미정	초로QHG(가칭)	타카라	RCG	미정
	미정	500GP(가칭)	남코	RCG	미정
	미정	블러디 로어 3(가칭)	허드슨	격투액션	미정
	미정	봄버맨2001(가칭)	허드슨	ACT	미정
	미정	기동전사 건담(가칭)	반다이	SLG	미정
	미정	파일럿이 되자	팩인소프트	SLG	미정

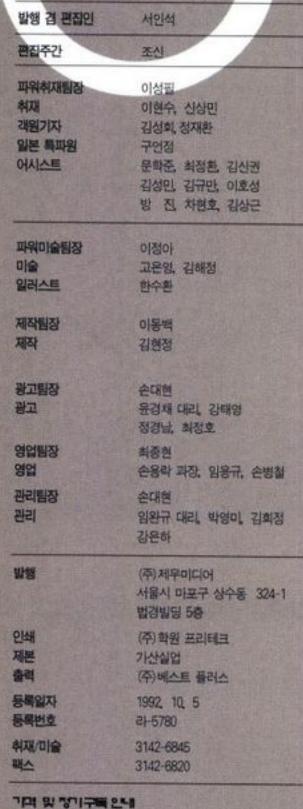
GAME BOY 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
11/12	R-TYPE DX	에폭사	SHT	3,980엔
★11/21	포켓 몬스터-금	닌텐도	RPG	3,800엔
★11/21	포켓 몬스터-은	닌텐도	RPG	3,800엔
★11/25	비트 매니아GB 2	닌텐도	음악게임	4,300엔
11/26	그란듀얼	보톰업	RPG	4,500엔
12/10	탑 기어 랠리 포켓	켐코	RCG	4,200엔
12/10	전차로GO	사이드프론트	SLG	4,200엔
★12/10	마리의 아트리에-잘브르크의 연금술사	이미지니어	SLG	4,400엔
★12/10	마리의 아트리에-잘브르크의 연금술사(한정판)	이미지니어	SLG	7,980엔
★12/10	에리의 아트리에-잘브르크의 연금술사	이미지니어	SLG	4,400엔
★12/10	에리의 아트리에-잘브르크의 연금술사(한정판)	이미지니어	SLG	7,980엔
12/17	몬스터 팜 배틀 카드	테크모	SLG	3,980엔
겨울	던전 세이버	J 윙	RPG	4,800엔

발매일	게임명	회사명	장르	가격
99년	울트라 베이스볼 GB	컬처브레인	SPT	3,980엔
99년	세라자드 전설	컬처브레인	RPG	3,980엔
99년	백강철단의 대국범기	컬처브레인	TBL	3,200엔
99년	슈퍼쇼트	컬처브레인	SPT	3,600엔
99년	패밀리 트럼프	컬처 브레인	TBL	3,200엔
99년	슈퍼 블랙 버스 -리얼 파이트-	스타피시	SLG	4,500엔
99년	더 그레이트 배틀 포켓	반프레스토	TBL	미정
미정	슈퍼 마리오 브라더스 디럭스	닌텐도	ACT	미정
미정	스타워즈 에피소드1 레이스	닌텐도	RCG	미정
미정	동킹콩 랜드2	닌텐도	ACT	미정
미정	포켓몬 피글로스	닌텐도	ETC	미정
★미정	젤다의 전설-신비한 나무 열매-지혜의 장(가칭)	닌텐도	RPG	미정
★미정	젤다의 전설-신비한 나무 열매-용기의 장(가칭)	닌텐도	RPG	미정

GAME POWER

발행 겸 편집인	서인석
편집주간	조신
파워취재팀장	이성필
취재	이현수, 신상민
객원기자	김성회, 정재환
일본 특파원	구언정
어시스트	문학준, 최정환, 김신권 김성민, 김규만, 이호성 방 진, 차현호, 김상근
파워미술팀장	이정아
미술	고은영, 김해정
일러스트	한수환
제작팀장	이동백
제작	김현정
광고팀장	손대현
광고	윤경재 대리, 강태영 정경남, 최정호
영업팀장	최종현
영업	손용락 과장, 임용규, 손병철
관리팀장	손대현
관리	임완규 대리, 박영미, 김희정 강은하
발행	(주)제우미디어 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
인쇄	(주)학원 프리테크
제본	가산실업
출력	(주)베스트 플러스
등록일자	1992. 10. 5
등록번호	라-5780
취재/미술	3142-6845
팩스	3142-6820

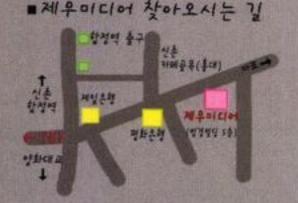
가격 및 정기구독 안내

가격	6,800원
1년 정기구독료	74,800원
광고, 영업, 정기구독	3142-6841
팩스	3142-0075

정기구독 및 단행본 신청시 은행 온라인 번호

■서울은행	22108-2677906
■국민은행	822-01-0154-610
■농협	033-01-168077
■외환은행	105-22-00360-9
예금주 :	(주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

자매지 PC POWER Zine Net POWER

■제우미디어 찾아오시는 길

'게임파워에서 기자를 모집합니다' 라는 공고를 각 대학(일본어과가 있는 서울 근교의 대학)과 통신 등에 올렸다. 그런데 오는 문의는 모두 '일본어를 못해도 되나요?', '군대에 아직 안 갔다 왔는데요', '나이가 좀 많은데(추정 40대 정도…)' 라는 식의 전화뿐. 비디오 게임계가 흔히 말하는 라이트 유저로 경향이 넘어가면서 많은 매니아들이 사라지기 시작했다는 느낌을 받았다. 다시 말하면 수적으로는 많아졌지만 예전 슈퍼컴보이나 메가드라이브를 돌리던 골수 분자들은 이제 그 모습을 감춘 것이다. 좀 더 파고드는 모습이 필요한데…. 게임의 과잉 공급으로 인해 한 번 해보고 재미없다면 그 게임은 사장되어 버리기 일수이다. 제작사들도 좀 더 성의있는 게임을 만들 필요가 있고, 유저들도 시류에 편승하기보다는 자기 스타일의 게임을 찾아 즐길 수 있는 눈이 필요할 것이다.
아! 비디오 게임과 함께 할 사람을 찾는 것이 이렇게 힘든가? 파워에서는 아직도 자리를 마련해 두고 사람을 찾고 있습니다….

.... **이성필 팀장**

바쁜 한 달이었지만 중간에 휴식을 취할 겸 일본으로 출장(사실은 도망에 가까웠다). 그러나 출장에서 돌아온 내 책상 위에 있는 것은 매일같이 철야를 반복한 인간들이 벗어 던진 껍질들(구체적으로 서술하자면…일회용 면도기와 정체를 알 수 없는 화장지 뭉치들, 콜라 캔 8개 이상, 내 것이 아닌 엽서, 깨진 CD 등등)과 밀린 일거리들이었다. 용단이 필요하다. 아무에게나 일거리를 떠맡긴다. 이번 달도 훌륭히 원고를 마감시킨다. 작전은 대성공. 행복지수는 38%.

.... **이현수 기자**

나의 시체를 넘어서 가라. 나는 시체가 되어가고 있다. 나는 시체가 되었다. 앞으로도 시체가 될 것이다.

.... **신상민 기자**

바쁜 중 짬을 내 참석했던 버사모(버추어 파이터 사랑모임: HITEL sg279)의 정기 모임. 언제 봐도 정겹고도 지겨운 인간들이 수 부대. 술집 하나 전세 내고 흥겹고도 역겨운 술자리. 다들 술값이 모자랐던지라 큰 맘 먹고 돈 좀 풀었지. 돈 풀면서 자랑스런 게임파워 명함(가지고 있던) 50장을 다 뿌렸지. 나중에 들어보니, 내가 가고, 인간들은 야밤에 야산에 올라 캠프파이어를 했대. 나무도 해오고 심지어 벤치까지 뜯어와서 태우던 중 불씨가 희미해지더래. 인간들은 내가 준 명함 50장을 꺼져 가는 불더미에 모조리 던져 불씨를 살렸대. 그래서 계속 재미있는 야밤 야산의 캠프파이어를 즐겼대.
…언제나 느끼는 거지만 버사모는 사람이 몸담을 곳이 아니야…

.... **김성회 객원기자**

정확히 10월 9일 나의 모든 생활비는 각종 피규어와 캐릭터 상품, CD 등으로 탈바꿈되어 있었다(그래도 지난달에는 15일까지는 버텼다). 덕분에 집에 갈 차비가 없어 이유 없는 철야를 해야하는 사태가 벌어지기도 했으며 야근 후 택시 타고 집에 가는 사람들에게 빌붙기도 했다. 그래도 아직까지 밥 굶지 않고, 살아있는 것을 보면 참 신기하다. 다음달에는 좀 자제하면서 생활해야지… 라고 하지만 벌써 CD 3장이 예약되어 있는 상태다. 게다가 두근두근 메모리얼도 나오는데…. 그냥 한 달만 더 이렇게 살고, 그 다음달부터 잘해봐야겠다.

.... **정재환 객원기자**

전국 총판점

■서울 지역

강남 영동사	554-3784
강동 도서	471-2044
구로 영도사	684-7199
도봉 샘터사	983-3900
동대문 지산	2245-3686
용산 진영사	326-1866
서초 금비	534-9075
송파 강화사	416-5101
중구 수송사	2272-0803
성동 성지사	457-2891
영등포 지성사	847-8702
관악 영우사	816-1788
서대문 해전사	357-6045
종로 경복	737-3491
강서 영민도서	697-7995
동작 관악사	823-5121

■경기 지역

인천 인광서적	032-883-4405
부평 중앙도서	032-527-9350
부천 하나	032-663-6467
성남 한성도서	0342-715-0066
수원 홍원도서	0331-241-6300
일산 대일	0344-977-4428
이천 남강서적	0336-637-2337
안산 문일서적	0345-402-3674
안양 진솔도서	0343-386-8127
의정부 회룡도서	0351-876-6304
평택 진성사	0333-667-8555
광명 광명사	02-897-6772

■부산 지역

부산 북부사	051-895-4841
부산(남구)조선	051-756-2727
부산(북구)화목	051-327-0154
부산(서구)진흥	051-466-9386
부산 현대사	051-467-8011

■경북 지역

경주 동화서적	0561-772-4108
구미 명신	0546-463-6100
김천 꽃동산	0547-434-5897
대구 영남도서	053-423-9193
대구 해문도서	053-421-8958
대구 경북서적	053-428-3200
상주 제일	0582-535-2377
안동 종로	0571-55-5959
영주 대한	0572-632-8590
점촌 동명	0581-555-3547
포항 동국	0562-277-3214

■경남 지역

마산 태영사	0551-223-5139
울산 녹수서적	0522-249-4275
진주 샘터	0591-755-3991
충무 통영	0557-643-5785

■충북 지역

제천 경북	0443-647-3816
청주 샘터서적	0431-260-9472
충주 문화사	0441-847-2819

■충남 지역

논산 보문서점	0461-732-3156
대전 청림사	042-254-6799
천안 화성서적	0417-755-3073

■강원 지역

강릉 영동서적	0391-645-3361
삼척 영동사	0397-572-4959
속초 동아	0392-632-1555
원주 남부서적	0371-731-8424
춘천 경북서점	0361-241-2015

■전남 지역

광주 승일	062-225-1349
순천 일광서점	0661-752-4414
여수 대양서적	0662-662-2111
목포 현대	0631-244-2711

■전북, 제주 지역

익산 문성당	0653-855-1912
전주 세림	0652-284-9884
제주 광장서점	064-732-1234
군산 은진서적	0654-471-5188

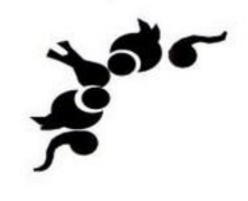
게임파워를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 내용 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시오.

(주)제우미디어
1999. 11. 1

게임파워

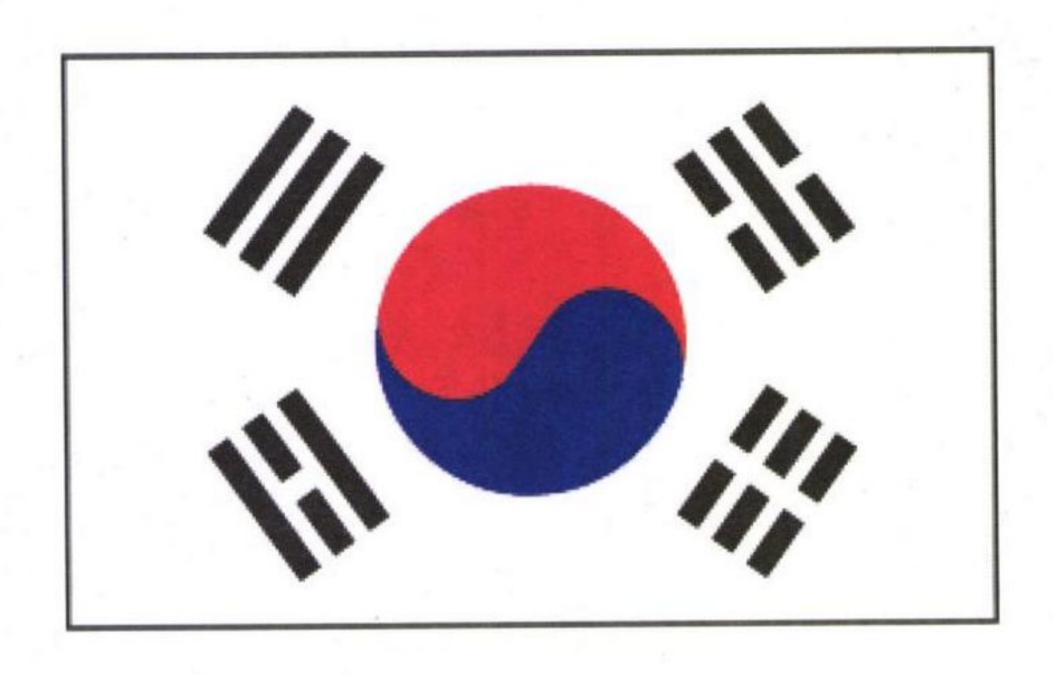
디디알

1-1

DDR(Dance Dance Revolution) 공략 단행본

국민교육헌장

우리는 민족 중흥의 역사적 사명을 띠고 이 땅에 태어났다. 조상의 빛난 얼을 오늘에 되살려, 안으로 자주 독립의 자세를 확립하고, 밖으로 인류 공영에 이바지할 때다. 이에, 우리의 나아갈 바를 밝혀 교육의 지표로 삼는다.

성실한 마음과 튼튼한 몸으로, 학문과 기술을 배우고 익히며, 타고난 저마다의 소질을 계발하고, 우리의 처지를 약진의 발판으로 삼아, 창조의 힘과 개척의 정신을 기른다. 공익과 질서를 앞세우며 능률과 실질을 숭상하고, 경애와 신의에 뿌리박은 상부 상조의 전통을 이어받아, 명랑하고 따뜻한 협동 정신을 북돋운다. 우리의 창의와 협력을 바탕으로 나라가 발전하며, 나라의 융성이 나의 발전의 근본임을 깨달아, 자유와 권리에 따르는 책임과 의무를 다하며, 스스로 국가 건설에 참여하고 봉사하는 국민 정신을 드높인다.

반공 민주 정신에 투철한 애국 애족이 우리의 삶의 길이며, 자유 세계의 이상을 실현하는 기반이다. 길이 후손에 물려줄 영광된 통일 조국의 앞날을 내다보며, 신념과 긍지를 지닌 근면한 국민으로서, 민족의 슬기를 모아 줄기찬 노력으로 새 역사를 창조하자.

"나는 자랑스런 태극기 앞에
조국과 민족의 무궁한 영광을 위하여
몸과 마음을 바쳐 충성을 다할 것을
굳게 다짐합니다."

앞선 말

Dance Dance Revolution(이하 DDR)이란 코나미에서 내놓은 댄싱 게임이다. 대중매체에서도 자주 볼 수 있을 정도로 유명한 놈이니 따로 설명할 필요는 필요 없으리라 믿는다. 전국의 수많은 DDRer들의 DDR을 향한 열정에 부응하기 위해 게임파워에서는 창간 7주년 특집으로 이번 기획을 마련했다. 이 DDR 특집 단행본은 족보소개와 클리어 가이드 및 퍼포먼스 공략까지 다루었으므로 초심자부터 익스퍼트까지 많은 도움을 받으리라 믿어 의심치 않는 바이다.

갤러리가 하나 둘 떠나갈 때의 그 비참함을 느껴 본 이들에게 이 책을 바친다.

※현재 국내 아케이드에 출시되어있는 DDR 1.5버전을 기준으로 제작하였습니다

DDR의 키트 사양

■치수

가로: 1780mm
세로: 2160 ~ 2760mm
높이: 2252mm

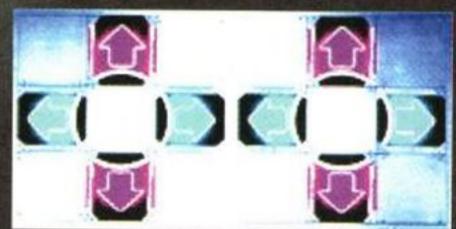
■중량

본체: 197kg
타이틀유니트: 28kg
스테이지 패널: 개당 100kg
케이블튜브: 2kg
총중량: 427kg

■소비전력

250W 450VA

DANCE DANCE REVOLUTION

노는 법

매우 간단하다. 올라오는 네 종류의 화살표(←↓↑→)가 지정된 곳(스텝존)을 지날 때 그에 해당하는 발판을 밟아주면 되는 것이다. 클리어의 조건은 곡이 끝날때까지 댄스게이지를 한 칸이라도 남겨놓는 것. 댄스게이지가 모두 없어졌다면 게임이 끝난다. 게이지는 스테이지 시작시 일정량을 가지고 있으며 화살표를 타이밍에 맞추어 제대로 밟았다면 오르고 그렇지 못했다면 떨어진다. 제시된 화살표에 맞추어 발판을 얼마나 근접한 타이밍에 밟았는가를 판단하는 기준을 '판정'이라고 하는데, DDR에서의 판정은 다음의 다섯 가지로 나뉜다.

PERFECT	타이밍을 완벽히 맞춘 경우. 게이지가 많이 오른다
GREAT	PERFECT보다 한 단계 낮은 판정. 게이지가 조금 오른다
GOOD	GREAT보다 한 단계 낮은 판정. 게이지에는 변동이 없다
BOO	GOOD보다 한 단계 낮은 판정. 게이지가 조금 떨어진다
MISS	아예 밟지 않았거나 타이밍이 완전히 틀렸을 경우. 게이지가 많이 떨어진다

스테이지를 마친 후에는 플레이어의 랭크가 표시되는데 SS-S-A-B-C-D-E의 일곱단계로 나뉜다.

①스텝존
올라오는 화살표가 여기에 일치하는 순간! 스테이지 패널의 화살표를 밟는 것이다

②댄스게이지
단 한 칸이라도 남아있으면 클리어, 0이 되면 게임오버. 간혹 게이지가 0이 되자마자 게임오버 돼버리도록 세팅한 오락실이 있으니 요주의(하던 도중에 문 닫히면 상당히 비참하다)

③화살표
DDR의 노트다. 화면 아래에서 위로 일정한 속도로 올라온다. 스텝존을 지날 때 해당하는 패널을 밟아주면 OK

④스코어
PERFECT, GREAT일 때만 오른다. PERFECT시의 점수가 GREAT보다 세 배 정도 높으며 콤보수가 오를수록 점수는 폭발적으로 증가한다(점수는 '억' 단위까지 있다)

모드 설명

비트매니아, EZ2DJ의 히든, 더블, 랜덤, 배속모드처럼 DDR에도 플레이어의 취향대로 선택할 수 있는 모드가 존재한다. 역시 여러 모드를 조합하여 플레이할 수 있으며 1, 2P가 서로 다른 모드를 선택할 수도 있다. 히든 + 미러를 걸고하는 백플(화면을 보지 않고 뒤로 돌아 플레이하는 것)이나 매니악 + 셔플, 더블 + 트릭 등 적절한 모드 사용은 갤러리의 관심을 사는데 큰 역할을 한다는 사실을 명심하자.

SINGLE
한명이 하나의 스테이지에서 플레이하는 모드. 아무 모드도 선택하지 않았을 때가 바로 싱글모드이다. 화면상에 따로 모드명이 표시되지는 않는다.

COUPLE
통상의 2인 플레이를 의미한다. 족보가 싱글플레이와 약간 달라진다. 좌우 선택버튼을 누른 상태에서 스타트버튼을 눌러 게임을 시작하면 메뉴화면이 나오는데, 여기서 'COUPLE'을 선택하면 1크레디트로도 커플모드를 즐길 수 있다. 단 1스테이지로 끝. 화면상에 따로 모드명이 표시되지는 않는다.

VERSUS
커플 모드와는 달리 1, 2P 모두 싱글 모드와 똑같은 족보로 플레이한다. 양측의 실력을 겨루는 모드(라고는 하지만 별로…). 2크레디트를 넣고 좌우 선택버튼을 누른 상태에서 스타트를 누른 뒤 'VERSUS'를 선택한다. 커플과 버서스모드는 둘 중 한 명만 클리어해도 다음 스테이지로 넘어갈 수 있다.

DOUBLE
혼자서 1, 2P 두 개의 발판을 모두 사용하는 모드. 좌우 선택버튼을 누른 상태에서 스타트를 누르고 'DOUBLE'을 선택한다. 역시 1크레디트로는 한 스테이지, 2크레디트로는 전 스테이지를 플레이할 수 있다. 더블모드에서는 매니악, 레프트, 라이트 모드를 걸 수 없다.

BASIC
트릭이나 매니악을 걸지 않은, 통상의 플레이가 바로 베이직 모드이다. 난이도 표시(발바닥)는 노란색. 화면상에 따로 모드명이 표시되지는 않는다.

TRICK
(1스테이지 곡 선택화면에서 ↓↓↓←→→→)

난이도가 매우 높아진다. 난이도 표시는 빨간색. ANOTHER모드와 같은 말.

MANIAC
(1스테이지 곡 선택화면에서 ↓↓↓↓→←←→)

난이도가 심각하게 높아진다. 난이도 표시는 녹색.

MIRROR
(곡 선택화면에서 ↔↔↔↔↔↔↔↔)

화살표가 상하와 좌우가 반전된 배치로 등장한다. 주로 백플 플레이어가 이용한다.

LEFT
(곡 선택화면에서 ←←←←←←←←)

화살표가 왼쪽으로 90도 회전한 배치로 나온다.

RIGHT
(곡 선택화면에서 →→→→→→→→)

화살표가 오른쪽으로 90도 회전한 배치로 나온다.

HIDDEN
(곡 선택화면에서 ↑↓↑↓↑↓↑↓)

스텝존 부근에서 화살표가 사라진다.

LITTLE
(곡 선택화면에서 ←→↓↓←→↓↓)

4분박(정박자) 외의 화살표가 나오지 않는다. 즉 반박 3연타 등 빠른박이 나오지 않는다는 뜻. 초심자를 위한 모드.

SHUFFLE
(곡 선택화면에서 ↑↓←→↓↑←→)

화살표가 랜덤으로 나온다.

모드캔슬
곡 선택화면에서 트릭, 매니악모드는 ↓↓↓↓로, 그 이외의 모드는 ↑↑↑↑로 취소할 수 있다. 트릭과 매니악모드는 1스테이지에서만 캔슬할 수 있다.

알고 하자

갤러리의 비웃음이 두려운가?

원래 다 그렇다. 육중한 몸체로 압도감을 오락실 가득 내뿜고 있는 DDR 스테이지 위에 처음 오르는 것은 원래 누구나 다 × 팔리는 일이다. 게다가 남들 앞에 나서거나 주목받는 위치에 서기를 꺼리는 평범한 우리들 양민이라면 더욱 그렇다. 남들 다 하니까, 명색이 열혈 게이머인데, 혹은 친구의 권유로 마지못해 스테이지에 올라 갤러리들 앞에서 화살표에 맞춰 어설프게 발을 놀리는 일은 분명 진땀흐르고 긴장게이지 만땅 차는 일. 하지만 뭐 어떤가. 원래 그런 건데.

발바닥 여덟 개 짜리를 온갖 화려한 몸짓과 함께 가뿐히 클리어하고 박수를 받은 사람의 바로 다음 차례로 스테이지에 올랐을 때의 비참함을 느껴봤다고? 그리고 비웃음을 남기며 하나 둘씩 사라져버리는 갤러리들의 뒷모습을 보고 다시는 DDR을 하지 않으리라 다짐했다고?

명심하자. 갤러리의 비웃음이 두려운 자는 평생 갤러리의 갈채를 받을 수 없다는 것을. 포기말고 딱 다섯 번만 더 해보자. 비록 클리어는 못하더라도 어느덧 꼬이던 다리가 자연스레 화살표를 따라가는 것을 느낄 수 있다. 바로 '밟는다'라는 감각이 몸에 배었다는 증거. 일단 느껴보자. '밟는다'는 그 감각을.

안되면 자세를 바꿔라. 이것이 바로 체위변환력(體位變換力)

초심자의 가장 큰 특징 중 하나가 바로 자신은 제대로 밟았다고 생각하는데 MISS가 나온다는 것이다. 이는 자기도 모르게 패널의 테두리를 밟기 때문에 생기는 현상이다. 특히 ⇩를 밟을 때 몸은 정면을 향한 상태에서 발만 뒤로 빼서 밟으면 MISS를 연발하기 쉽다. 어색할 지 모르지만 조금만 몸을 돌려 밟아보자. 훨씬 수월해질 것이다. 이거 하나 기억하자. 이 게임의 제목은 '밟아 밟아 대혁명'이 아니라 'Dance Dance Revolution'이란 것을. D·A·N·C·E! 댄싱 게임이라는 것. 댄스하라고 만든 게임이니만큼 댄스를 해주면 당연히 답은 보인다. 알겠는가? 그저 뻘쭘하게 서서 발판만 밟아대지 말고 조금이라도, 아주 조금이라도 댄스에 가까워지도록 조금이라도, 아주 조금이라도 몸을 움직여 보자는 말이다. DDR은 단순한 발판밟기 게임일까, 아니면 댄스 시뮬레이션 게임일까? 정답은 플레이어가 정하는 것이다.

움직여라

Catch The Rhythm! Feel The Rhythm! (리듬 좀 타! 리듬좀!)

DDR이 제 아무리 댄싱게임이라도 노래 없는 댄스는 있을 수 없다. 또 박자 없는 노래도 없다. 결국 박자에 맞춰, 곡의 템포에 맞춰 플레이하면 훨씬 쉽다는 소리 아닌가? 그렇다. 리듬타라는 소리다. 리듬에 맞춰서 흔들어 달라는 소리다. 이게 얼마나 중요한 소리인지는 한 번은 소리를 듣고, 한 번은 볼륨을 끄고 플레이 한 후 점수를 비교해 보면 확·연·히 알 수 있다(물론 집에서 플스 DDR로). 곡 배경에 깔리는 비트음, 즉 쿵 쿵 쿵쿵짝, 둥둥방 방 둥둥짝 등이나 보컬이 흐르는 템포 등을 귀에 익혀 놓으면 DDR을 플레이하며 템포를 맞추는 데 큰 도움될 것이다. 오늘부터 DDR할 때 사용하는 신체기관을 하나 더 늘려보자. 바로 귀. 열의가 있다면 DDR OST를 구하거나 통신상에서 다운받아 들어보는 것도 좋다.

내 스텝 내 맘대로

운족(運足)에 제한이 없는 것도 DDR의 매력중 하나. 무슨 말인고 하니 DDR은 다른 음악게임들처럼 쓸데없이 버튼을 입력하면 MISS 처리되는 것이 아니므로 화살표에 상관없이 어디든 발을 놓고 있어도 괜찮다는 것이다. 화살표에 맞춰 밟는 방법을 익혔다면 다음은 자신의 밟기 쉬운 운족방법을 찾아보면 좋다. 플레이를 거듭해 시행착오를 거치다보면 자신의 스타일을 발견하게 된다. 여기에서는 참고를 위해 현재 주류가 되고 있는 운족법을 두 가지를 소개하겠다. 실제로 시험해 보면 알겠지만 같은 곡을 플레이해도 운족방식에 따라 상당히 다른 인상을 받게된다.

■ 축(軸) 방식

보통 평범한 수준의 평범한 플레이어들이 많이 사용한다 하여 '양민 스텝'으로도 불리운다. 한 다리를 ⇦나 ⇨에 축처럼 고정시키고 다른 다리로 나머지 화살표를 처리하는 방식. 주로 오른발잡이는 왼발을 ⇦에 두고 오른발로 나머지를 밟는 왼다리 축 방식을 사용하게 될 것이다. 주축발이 고정되어 있어 안정적이므로 처음 보는 족보에도 대처하기 쉽지만 한 다리를 혹사시켜야 하기 때문에 빠른박이 많이 등장하는 부분에서는 다리에 엄청난 무리가 오게된다. 이 축 방식은 난이도가 어느 정도 높아져 화살표가 촘촘해 지기 시작하면 정말 구린 폼이 나올 뿐만 아니라 허벅지와 종아리가 땡겨 도중하차할 수밖에 없다. 결국 실력향상의 한계를 금방 느끼게 되어 좌절. 그렇다면 축 방식을 조금만 발전시켜 이동축 방식으로 만들어 보자. 말그대로 축을 고정시키지 않고 움직여 주는 것이다. 예를 들어 ⇧·⇨·⇦·⇩의 순서라면 ⇧·⇨를 오른발로 밟고 밟은 상태에서 그 오른쪽 발을 주축발로 바꿔 ⇦·⇩를 좌측발로 밟는 것이다. 이 운족법은 양다리를 골고루 사용하므로 한쪽 다리에 과부하가 걸리는 것을 완화시켜줄 수 있으며 어떤 곡에도 대응하기 쉬운 메리트를 가지고 있다.

■ 중앙집중 방식

일본에서는 관서지방 사람들이 많이 사용한다하여 관서스텝으로 불리운다(축 방식은 관동스텝). 여고생이 많이 구사해서 '여고생 스텝'이라고도 불리는 이 중앙집중 방식은 두 발중 한 발은 항상 패널의 한가운데에 두는 운족법이다. 예를 들어, ⇧·⇦의 순서라면 왼발을 가운데 두고 오른발로 ⇧를 밟은 후 오른발을 가운데로 옮기고 왼발로 ⇦를 밟는 것이다. 이 운족법은 자연스럽게 곡의 템포에 맞춰 끊임없이 깡충깡충 뛰어다니게 되므로 체력소모가 심하다. 게다가 템포가 느린 곡에서는 필연적으로 크게 점프하게 되어 타이밍을 잡기가 더 어려워지는 경우도 생기고 빠른박에 대응하기가 힘들다. 여고생이 구사하면 상당히 귀엽기는 하지만(물론 여고생도 여고생 나름이다) 전적으로 의지하면 역시 금새 한계에 부딪히게 되어 좌절.

댄스에 한발 다가가 보자. 퍼포먼스

베이직모드는 이제 '껌'이고 트릭모드도 웬만큼 안 헤멜 수 있는 수준이 되면 이제는 갤러리를 조금씩 의식해 보는 거다. 단순한 발판밟기만으로는 절대 갤러리들의 관심을 살 수 없다. 그래서 필요한 것이 약간의 쇼맨쉽을 발휘한 특수한 동작들. 예를 들어 ⇧·⇧를 밟을 때 재미없이 한발로 두 번 밟지 않고 발을 바꿔서 밟는 '스위치 스텝' 이라던지, 연속된 두 개의 화살표를 미끄러지듯 한발로 처리하는 '슬라이드 스텝', 스테이지를 한 바퀴 돌며 밟아대는 '터닝' 같은 간단한 동작들을 구사해 보자는 것. 이런 단편적인 하나의 동작을 '스킬(Skill)', 혹은 '테크닉(Technic)'이라고 하며 스킬들을 조합하여 플레이하는 것을 '퍼포먼스(Performance)'라고 한다. 대개 스킬, 테크닉도 퍼포먼스라고 뭉뚱그려 이야기하는 경우가 많다.

퍼포먼스는 현재 무수히 많은 종류가 개발되어 있으며 여러분들의 역량에 따라 얼마든지, 정말 얼마든지 만들어 낼 수 있다. 또 운족에만 매달릴 것이 아니라 상체의 움직임에도 신경을 써보자. 다리만 바쁘고 팔은 한가한 광경은 상당히 재미없다. 뒤에 퍼포먼스의 기본과 요즘 유행하는 것들에 대해 심층분석해 놓았다.

퍼포도 좋지만…

뒤에 여러 가지 스킬 및 퍼포들을 소개할텐데… 물론 소개된 특정 퍼포를 익혀서 스테이지 위에서 구사할 수 있다면 꽤 멋들어질 것이다. 하지만 '단지 그 뿐'이라면 갤러리들의 눈에는 퍼포먼스가 아닌 한갓 '오버액션'으로 밖에 비춰지지 않는다. 생각해 보라. 그저 밋밋하게 쭈뼛쭈뼛 목석같이 발판만 밟다가 특정부분에서 불쑥 고급퍼포가 튀어나오더니 또다시 밋밋한 발판밟기로 돌아온다면 분위기만 썰렁해질 뿐. 아무리 어려운 곡을 클리어하는 실력이라도 발판을 쫓아가는데 급급한 수준이라면 퍼포는 아무런 의미가 없다. 족보가 어느 정도 이해되고 자신의 플레이스타일이 확실히 구축된 상태에서, 즉 스테이지 위에서 자연스럽게 몸을 다룰 수 있는 수준 정도는 되어야 퍼포가 빛을 발하는 것이다. 자신의 플레이가 발판 따라가기에서 탈피해 음악에 몸이 실릴 수준이 되었을 때(난이도 몇 짜리 곡을 정복했느냐와는 별개의 이야기다) 고급퍼포에 도전하자. 물론 터닝, 슬라이드 등 기본 스킬 등은 처음부터 익혀가면서 말이다.

광활한 스테이지, DOUBLE

싱글모드에서 실력이 붙으면 더블모드에도 도전해보는 거다. EZ2DJ의 클럽믹스와는 비교가 되질 않는 엄청난 어필도를 자랑하는 DDR의 더블모드. 광활한 스테이지 위를 모두 누벼야 하기에 상당한 수련이 필요할 것이다. 싱글모드와의 결정적인 차이는 1P에서 2P측으로, 2P측에서 1P측으로의 이동이 겸비된 스텝이 필요하다는 것. 싱글에서는 쉬운 스킬이라면 무리 없이 시연할 수가 있었을 테지만 더블에서 어설픈 스킬은 개망신를 당하는 데 많은 도움을 준다. 허나! 웬만큼 틀만 잡히면 갤러리의 시선을 단번에 휘어잡을 수 있으니… 사나이라면 도전이다! 도전! 더블프레다~안!

더블모드 공략 포인트

1. 어디에 자리잡는가

앞서 말한대로 더블모드의 특징은 1P측, 2P측의 이동을 해야하는 스텝이 요구된다는 것이다. 어느 쪽에 화살표가 나와도 대응할 수 있도록 기본의 서있는 위치를 1P측⇨과 2P측⇦에 놓아두면 좋다. 도중에 패닉상태에 빠지면 다시 이 위치로 회귀.

2. 헛다리 짚지 말고 보면서 하자

화면을 보라는 게 아니고 바닥을 보자는 소리다. 거리감이 확실이 잡이기 전에는 반드시 패널이 아닌 엉뚱한 곳을 계속 밟게 될 것이다. 이동량이 큰 구간에서는 순간적으로 뇌를 혹사시켜 화살표 배치를 적당히 외운 다음 바닥을 보며 움직이지.

3. 무리없는 스텝으로 이동

1P측과 2P측을 왕복할 때의 스텝은 크게 2종류로 나뉘어진다. 첫 번째는 점프하듯이 이동해 가는 방법. 작은 체구의 사람(혹은 다리 짧은 사람?)이나 관서 스텝을 사용하는 사람은 이 방법을 주로 사용하게 될 것이다. 발에 무리가 덜 가고 움직임도 크기 때문에 상당이 신난다. 하지만 계속 뛰어다녀야 하기 때문에 피로해 지기 쉬워 천하를 다스릴 수 없게 된다. 또 하나는 정처 없이 걸어가는 방법이다. 기본적으로 양발로 교대로 밟아가기 때문에 익숙해지면 물 흐르듯이 자연스럽게 밟아갈 수 있다. 보기에 상당히 여유로워 보이고, 체력소모도 최저한으로 줄일 수 있지만 한번 다리가 꼬여버리면 페이스가 완전붕괴되어 버린다는 위험부담이 있으므로 주의. 또한 빠른 박에서의 원거리 이동이 힘들다는 것도 단점으로 지적된다. 상황에 따라 적절이 나누어 사용하는 것이 포인트. 물론 수련을 통해 자신만의 스텝법을 체득하는 것이 BEST!

4. 퍼포도 해 봐야지?

앞서 소개한 싱글모드에서의 퍼포먼스는 더블에서도 충분히 활용과 응용이 가능하다. 더블에 완전히 감을 잡기 전까지는 1P측과 2P측 어느 한 쪽에만 퍼포를 집중시키면 된다. 이동이 동반되는 스텝까지 완벽하게 체득했다면 본격적으로 더블 퍼포의 장을 열어보자. 물론 더블 퍼포라는 것이 쉬울 리는 절대, 저어어어어얼대 없다. 하지만 그 난이도만큼 갤러리들은 불타오른다!! 게다가 할….. 다시 한 번 말하지만 사나이라면 도전이다!!! 게다가 아가씨도…

퍼포의 자세한 내용은 퍼포먼스 편에서 다루기로 하겠다.

여보게, DDR하러 갈때 뭘 가지고 가지?

역시 DDR인만큼 준비해야 할 것도 많다. 본격적인 DDR플레이에 앞서 몇 가지 준비물을 체크해 보자.

1. 돈	으음… 당연한 거지만 중요한 거다. 괜히 돈 없이 가서 딴 사람 할 때 비어있는 2P자리 올라가서 같이 뛰는 추한 짓은 하지 말자.
2. 마실것	당연한 거다. 매니악 한 판만 풀코스로 뛰고나면 참을 수 없는 갈증에 시달리게 된다. 오락실 내에 비치된 식수가 있다면 더 바랄 나위가 없지만 그렇지 않다면 편의점에서 생수 한 통쯤은 사들고 가는 게 많은 도움이 될 것이다. 자판기에서 음료수 뽑아 먹는 것도 좋지만 역시 갈증해소에는 물이 최고!
3. 닦을것	DDRer라면 손수건이나 수건 한 장쯤 가방에 넣어 가지고 다니는 습관을 지니자. 여름에야 세수하고 에어컨 바람에 말리면 되지만 요즘은 에어컨 가동시키는 곳이 있을 리가 없잖은가. 좀 닦구 살자.
4. 입을것	정말 맘먹고 뛰려간 날이라면 땀으로 목욕하게 된다. 괜히 지하철 안에서 사람들 도망가게 하지말고 가방에 티 한 장만 준비해보자. 할만큼 하구 화장실 들어가서 갈아입고 나오면 아주 행복하다.

그리고 DDR할 때의 차림이라면 역시 편하고 뛰기 좋은 것이 제일. 정장입고 방방뛰는 거, 거 별로 폼 안난다. 가장 중요한 것은 신발. 통체에도 써있듯이 힐, 슬리퍼, 쪼리 등은 삼가자. 힐 신고 하다가 발모가지 분지러지고, 슬리퍼 신고 하다가 벗겨지고… 특히 쪼리는 뛸 때마다 짝짝거리는 소리가 보는 사람의 심기를 상당히 거스른다. 역시 코나미 공식 DDR지정화는 운동화. "옷차림도 전략입니다"

이 외에 가장 중요한 것이라면 역시 '깡', 혹은 '철판'이라 하겠다. 스텝이 꼬이고 미스를 연발해도 절대 위축되지 않는 대담함과 처음엔 어설퍼 보이겠지만 꿋꿋이 퍼포를 연습하는 굳센 의지가 없고서는 절대 고수가 될 수 없다.

COOL!

COOL!

1P는 정장에 구두. 2P는 가방을 메고. MISS~

DDR 용어 해설

DDR

말 그대로 DDR이다. Dance Dance Revolution의 약어. 간혹 '딴따라'의 약어라고 주장하는 이들이 있다.

DDRer

'디디알러'라고 읽으며 DDR에 '~하는 이'라는 뜻의 접미사 er이 붙어 'DDR 플레이어', 'DDR을 하는 자'라는 뜻이 된다.

갤러리(GALLERY)

말 그대로 관중, 구경꾼이라는 뜻이다. 초보들은 기피하고 고수들은 환영하는 불가사의한 존재.

퍼포(PERFORMANCE)

퍼포먼스의 줄임말. 단순한 발판밟기에서 탈피한, 댄스를 지향하는 움직임, 혹은 플레이 스타일을 의미한다. DDR매니아들을 양산시킨 것이 바로 이 퍼포라는 놈 때문이라해도 과언이 아닐 듯. 수련하고 또 수련하자. 갤러리들의 박수를 받는 그 날까지 수련하자.

운집한 갤러리들의 ▶

▲ 혼을 빼놓는 것이다

퍼포머 (PERFORMER)

퍼포 플레이를 지향하는 플레이어나 능숙한 퍼포를 구사하는 이를 일컫는 말. 모든 DDRer가 추구해야할 기본덕목이라 하겠다.

스킬 · 테크닉 (SKILL · TECHNIC)

퍼포보다 작은 개념으로서 퍼포를 구성하는 여러 가지 단편적인 스텝기술들을 일컫는 말이다. 그냥 퍼포라고 불리는 경우가 많다.

스텝머신(STEPMACHINE)

실력은 상당하지만 퍼포보다는 정확한 발판 밟기를 추구하는 플레이어를 일컫는 말. 갤러리의 주목을 받기는 힘든 유형이다. 억 단위의 점수쯤은 가볍게 내기에 스코어러라고도 불리운다.

콤보(COMBO)

다른 음악게임에서의 그것과 같다. PERFECT와 GREAT 판정을 연속 몇 번이나 받았지를 표시하는 단위. 콤보수가 높아질수록 오르는 점수가 기하급수적으로 늘어난다. GOOD이하의 판정이 나오면 콤보수는 다시 0으로 돌아온다.

어택(ATTACK)

궁극의 경지에 다다른 퍼포머들에게 종종 일어나는 현상으로서 이성의 갤러리가 연락처가 적힌 쪽지 등을 건네거나 '잘하시네요. 저랑 같이 뛰어주시겠어요?' 등의 말을 건네는 행위를 일컫는 말. 고수들은 어택기(記)를 집대성한, 소위 '어택리스트'를 세간에 공개해 많은 솔로 양민들의 살의를 일깨우기도 한다. 중3 여학생이 어택하는 경우는 특별히 취급하여 '중3어택'이라고 부른다.

양민(良民)

퍼포머도 아닌, 그렇다고 스텝머신 수준도 안되는, 그야말로 평범한 일반시민 DDRer들을 다소 비하하여 일컫는 말. 이들은 대개 자신이 양민이라는 사실을 모르고 살아가며 노멀 버터플라이를 클리어한 것으로 자신에게 대견스러움을 느끼기도 한다.

이것이다! 양민의 삶!

양민학살(良民虐殺)

화려한 퍼포로 차례를 기다리는 수많은 양민들에게 초라함을 느끼게 해주는 행위. 양민천지의 오락실에서 한 번 자행되고 나면 오락기 위에 놓여져 있던 수많은 동전들이 어느덧 모두 거두어져 있으며 학살의 수준에 따라 1분에서 5분까지 아무도 스테이지 위에 오르지 못하는 현상이 발생한다.

피식

어설픈 퍼포를 선보이며 자신을 대단한 퍼포머라고 착각하는 DDRer를 보고 갤러리들이 내뱉는 소리. 이 소리가 귀에 들어갔을 경우 그 DDRer는 빈혈, 오한, 구토, 호흡곤란 등의 증세를 보이게 되며 심한 경우 눈물을 흩날리며 석양을 향해 달려가는 기행을 저지르게 된다.

변태퍼포

말다했다. 변태들이 하는 퍼포다. 갤러리들의 상식따위는 가볍게 깨뜨려 버릴 수 있으며 삶에 대한 회의마저 느끼게 할 수도 있다. 줄여서 '변포'라고 부르며 엽기퍼포라고 부르기도 한다.

백플

Back Play의 줄임말이다. 말 그대로 뒤를 돌아 갤러리 쪽을 향하고 하는 플레이를 뜻한다. 패널이 헷갈리는 것을 방지하기 위해 MIRROR를 걸고 플레이하는 것이 대부분. 일단 족보 완전암기는 기본이어서 고수들의 전유물이라 할 수 있다. 간혹 자신을 쳐다보는 만장한 갤러리들 모두와 한번씩 시선을 맞추며 씨익 쪼개는 백플레이어가 등장하는데 오락실 100m반경을 벗어나기 전에 살해당하는 경우가 대부분이다.

DANCE DANCE REVOLUTION

스킬·퍼포먼스편

잘하면 멋있는 게 퍼포지만 어설프면 욕먹는 게 또 퍼포다. 하지만 처음부터 잘하랴.
당분간은 ×먹을 각오하고 덤벼보는 거다. 기본 중의 기본스킬부터 다루었으니 수련, 또 수련.
사실 스킬 · 퍼포라는 것이 자유도가 무한한 것이니만큼 여기에 소개된 것들이 전부가 아니다.
일단 체계화되어 있는 것들부터 확실히 체득하고 자신만의 스킬 · 퍼포를 개발해 보도록.
일단 본격적인 퍼포를 공부하기에 앞서 모든 스킬 · 퍼포의 기본이 되는 두 가지 스킬을 살펴보자.

♥♥♥♥♥참고로 왼발은 노란색, 오른발은 빨간색으로 표시했다.

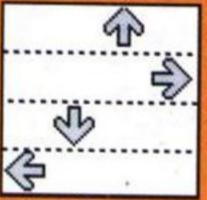
터닝

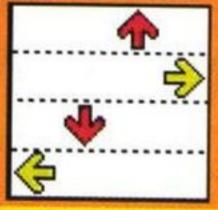
그야말로 기본 중의 기본. 모든 퍼포의 기본이 되며 모든 퍼포의 종착점이 되는 중요한 스킬. 이름에서 알 수 있듯 주제는 '도는 것(turn)'이다. 어떻게 어디서 도는가…

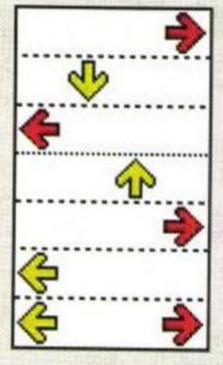
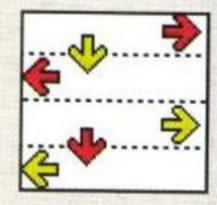
당연히 왼발 오른발이 정해진 것은 절대 아니다. 아웃터닝에서 ⇧를 왼발로 밟고 반시계로 270도 돌아 ⇨를 오른발로 밟을 수도 있다. 얼마든지 자기하기 나름이다. 일단 기본적인 것부터 확실히 익혀두자.

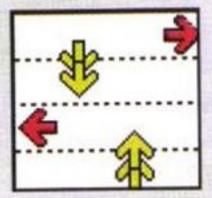
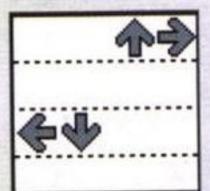
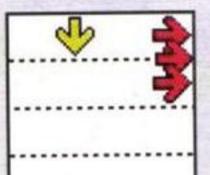
위의 족보는 어디에서나 쉽게 볼 수 있는데 베이직 멜로우의 27~28소절과 베이직 · 트릭 버터플라이의 7~8소절이 대표적인 곳이라 하겠다. 버터플라이의 터닝구간을 한 번 돌아보자. 오른발로 ⇨밟고, 왼발로 ⇩. 이 때 몸은 좌측을 향한 상태. 오른발로 ⇦밟고, 왼발로 ⇧. 이 때 몸은 우측을 향한 상태. 오른발로 ⇨밟고 왼발로 ⇦밟으면 시선은 다시 정면. 여기서 폴짝 뛰어 ⇦⇨밟으면 OK.

⇧·⇨·⇩·⇦

인터닝

자, ⇧·⇨·⇩·⇦다. 화살표가 가리키는 방향을 따라서 손가락을 그어보면 원이 되지 않는가. 그래 원이다. 돌아보자. 오른발로 ⇧를 밟고 그 상태에서 오른다리 뒤로 왼발을 빼서 ⇨를 밟는다. 이제 ⇨를 밟고 있는 왼발을 축으로 하여 반시계방향으로 몸을 돌려 오른발로 ⇩를 밟는다. 여기서 다시 ⇩를 밟고 있는 오른발을 축으로 하여 돌아 왼발로 ⇦를 밟는다. 끝이다. 당신은 지금 돌았다. 이게 터닝이다. 정말 쉽지 않은가? 이해가 잘 안된다면 직접 일어서서 적인 대로 따라해보자. 왼발 오른발을 구분해서 표시하면 다음과 같다.

인터닝

아웃터닝

하나의 족보라고 단 하나의 터닝만 존재하는 것이 아니다. 방금 당신은 스테이지 안쪽을 보고도는 인터닝을 해봤으니 이젠 바깥쪽으로도는 아웃터닝을 해보자. 오른발로 ⇧를 밟고 그 오른발을 축으로 하여 시계방향으로 돌아 왼발로 ⇨를 밟는다. 여기서 뒤를 보고 있는 상태가 될 것이다. 그 상태에서 오른발로 ⇩. 다시 오른발을 축으로 시계방향으로 돌아 왼발로 ⇦.

위의 버터플라이 터닝구간은 퍼포머들이 가장 사랑하는 곳으로서 기본턴 뿐만 아니라 이 지구상에 존재하는 거의 모든 DDR터닝을 대입시킬 수 있다. 나중에 훌륭한 퍼포머가 되어도 계속 접하게 될 구간이니 만큼 눈도장 확실히 찍어두자. 이제 응용도 한 번 해보는 거다. 다음은 반박터닝.

족보를 보면 대충 감이 잡힐 것이다. 세 번째 화살표 ⇦를 오른발로 밟은 후 반시계로 돌며 ⇨·⇩·⇦를 왼-오른-왼으로 처리한다. 위에 설명한 기본터닝처럼 박자가 일정한 게 아니라 반박과 정박이 섞여있으므로 '딴딴딴 딴딴딴' 리듬을 타는 것이 중요. 이 반박터닝은 베이직 · 트릭 비즈니스의 7~8, 27~28소절 등에서 찾아볼 수 있다. 난이도가 높아질수록 반박터닝의 사용처가 많아질테니 확실히 익혀두자.

언뜻 보기엔 터닝이 불가능한 것처럼 보

이는 왼쪽의 배치도 충분히 터닝이 가능. '터닝은 반드시 양발을 번갈아 가면서 밟아야 한다'는 고정관념을 깨면 간단하다.

이건 썰렁하게 앞으로 폴짝 뒤로 폴짝 하지말고 뒤를 보며 ⇧⇨을 밟고 180도 돌아 ⇦⇩를 밟는 180도 점프터닝을 사용해보자.

⇩를 밟은 왼발을 축으로 시계방향으로 한바퀴 급회전해 오른발로 ⇨·⇨를 처리하는 360도 급터닝. 고급 스킬이다.

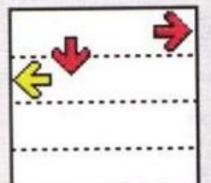
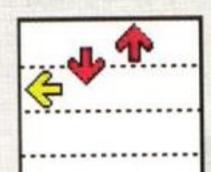
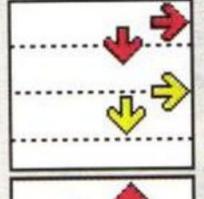
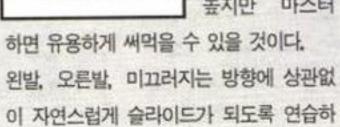
족보와는 다르지만, 일단 ⇦⇨밟고

⇦를 축으로 360도 돈다

⇦⇩로 마무리. 360도 급터닝의 예

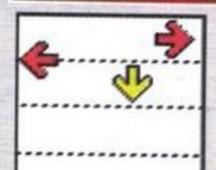
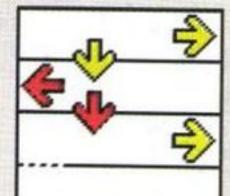
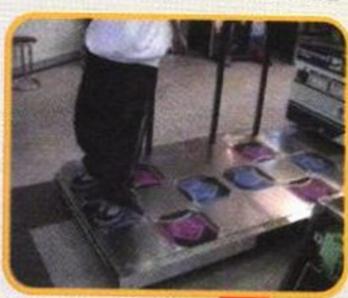
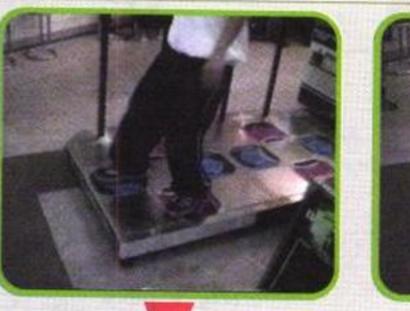
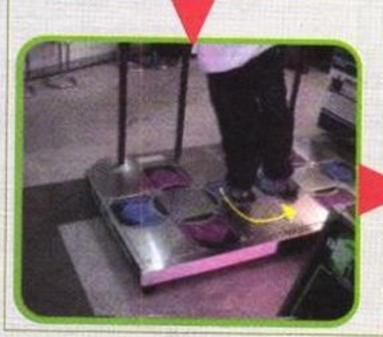
뭐, 기본적인 것은 이쯤만. 터닝에서 가장 중요한 것은, 화면을 보지 못하는 시간이 생긴다는 것에 대해 너무 두려워하면 안 된다는 것. 역시 가장 좋은 방법은 많은 경험으로 족보를 암기하는 것이다.
족보를 조금만 신경써서 살펴보면 터닝 가능한 구간이 속속 눈에 들어올 것이다. 연구에 연구를…

슬라이드

슬라이드 역시 터닝과 함께 모든 퍼포의 기본이 되는 스킬. 말 그대로 미끄러지듯 (slide) 화살표를 처리한다. 다음 족보를 보자.

알겠는가? 오른발로 ⇨·⇩를 한꺼번에 처리. ⇨위에 놓인 오른발을 ⇩로 스무스하게 끌어준다. 그리고 슬라이드할 때 다른 쪽 다리가 들리는 것을 이용해 왼발로 ⇦를 밟으며 마무리.

앞에 설명한 슬라이드보다 약간 어렵지만 몇 번만 반복해 보면 금새 실전에 써먹을 수 있다. 오른발이 ⇧에서 가운데 패널 위를 미끄러져 ⇩를 밟고 왼발⇦로 마무리.

발을 바꿔가며 연속으로 슬라이드한다. 이것이 바로 더블 슬라이드. 한 예로 매니악 AM-3P에서 끝도 없이 사용할 수 있다. 난이도는 제법 높지만 마스터하면 유용하게 써먹을 수 있을 것이다.
왼발, 오른발, 미끄러지는 방향에 상관없이 자연스럽게 슬라이드가 되도록 연습하

자. 슬라이드를 연습하기 좋은 곡은 뭐니뭐니해도 스트릭틀리 비지니스. 몇 번만 해보면 금방 감을 잡을 수 있을 것이다.

한 가지 참고할 것은 슬라이드는 반박연타 등 템포가 빠른 부분에서만 사용하는 것이 좋다.

느린 곡에서 반박도 아닌 정박을 슬라이드 한다면 수준급 퍼포머가 아닌 다음에야 잘 되지도 않을뿐더러 상당히 구린 폼을 연출하게 될 뿐.

터닝과 슬라이드의 조합

간단히 ⇨·⇦를 왼발 슬라이드로 처리하고 오른발로 ⇩를 밟으면 되지만 여기에 터닝을 조합해주면 훨씬 고급스러운 퍼포가 탄생한다. 위 족보처럼 오른발로 ⇨·⇦를 슬라이드 처리하고 ⇦를 밟고 있는 오른발을 축으로 시계로 돌아 왼발로 ⇩를 밟는 것.

매니악 마이파이어에서 가장 유명한 반박 5연타 패턴. ⇨·⇩를 왼발슬라이드로 처리하고 재빨리 반시계로 몸을 돌려 ⇦에서 ⇩로 오른발 슬라이드. 이 때 오른발로 ⇦를 밟으며 ⇩를 밟고 있는 왼발을 재빨리 빼주어야 오른발 슬라이드에 지장이 없다. ⇩를 밟고 있는 오른발을 축으로 반시계로 돌아 왼발로 ⇨. 끝나면 뒤를 돈 상태. 웬만큼 슬라이드에 자신있는 DDRer아니라면 제대로 된 폼을 연출하기가 힘든 스킬.

왼발로 ⇨에서

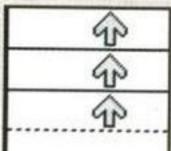
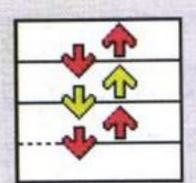
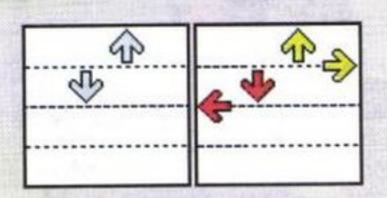
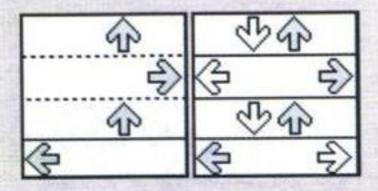
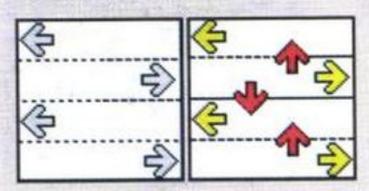
⇩로 슬라이드

반시계로 돌아 ⇨

⇩로 슬라이드

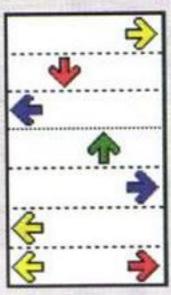
다시 오른발로 ⇦에서

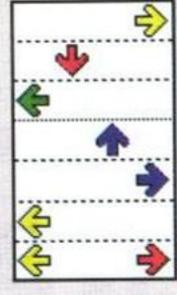
어느 정도 터닝과 슬라이드의 조합에 능숙해 졌다면 터닝 따로, 슬라이드 따로 할 때보다 훨씬 퍼포가 세련되어졌음을 느낄 수 있을 것이다.

고스트 스텝

상당히 많이 등장하는 패턴인데 대개 한 발로 썰렁하게 처리하기 마련이다. 이걸 이렇게 바꿔 보는 것이다.

이렇듯 화살표가 나오지 않는 부분에서 입력해도 MISS가 나지 않는다는 DDR의 특징을 이용하여 화살표를 가상으로 만들어 퍼포를 대입시키는 것을 고스트 스텝이라고 한다.

고스트 스텝으로 터닝과 슬라이드를 만들어 낸 예. 왼발로 ⇧·⇨슬라이드, 시계로 돌아서 오른발 ⇩·⇦슬라이드.
위는 고스트 스텝을 넣어 점프터닝을 대입한 유형이다.

고스트 스텝을 넣어 두 바퀴 터닝을 만들어 낸 유형.

곡이 진행되다 보면 갑자기 화살표 개수가 줄어든다 거나 단순한 배치가 나오거나 해서 한가해지는 부분이 분명 있을 것이다. 이런 부분에서 고스트 스텝을 이용해 주면 분위기가 루즈해지는 것을 방지할 수 있다. 능력(과 체력)이 닿는대로 적극 활용해 보자.

유명한 퍼포들

세간에 떠돌고 있는 대저 7000천 여종의 스킬 중 유명한 것 몇 가지를 소개한다. 열심히 연습해 볼 것. 하지만 따라하지만 말고 응용하여 자기류(自己流)퍼포를 만드는 것이 진정한 DDRer의 자세가 아닐지. 족보에서 **초록색은 왼손, 파란색은 오른손**을 뜻하는데… 이 대목에서 깜짝 놀라는 독자도 있을 듯. 'DDR은 발로만 하는 게임'이라는 고정관념은 여기서 깨버리자.

딕찬턴

사용처는 베이직, 트릭 버터플라이의 7~8, 11~12, 27~28, 31~32소절이다. 왼발로 ⇨를 밟고 몸을 뒤로 향하며 오른발로 ⇩를 밟는다. 여기서 몸을 뒤로 젖혀 오른손으로 ⇦, 왼손으로 ⇧(팔에 무게를 실어 꾸욱 눌러주지 않으면 MISS나기 십상이다). 여기까지 왔다면 거꾸로 엎드려 뻗쳐를 한 자세, 즉 소울칼리버의 VOLDO 자세가 될 것이다. 여기서 몸을 뒤로 엎으며 오른손으로 ⇨를 누르고 왼발로 ⇦를 딛고 일어서며 양발로 ⇦⇨ 마무리. 몸을 뒤엎어 오른손으로 ⇨를 누르는 부분에서 다리까지 함께 크게 돌아주자. 그리 어렵지 않은 턴이다.

소야턴

99년 11월호에 '21세기의 엔터테인먼트, 플레이스테이션 2' 기사를쓰셨던, YSOYA라는 애칭으로 유명한 김용하님이 개발한 턴. 사용처는 딕찬턴과 같다. 족보만 봐서는 아리송할 것이다. 일단 ⇨·⇩를 왼발, 오른발로 밟는 것까지는 딕찬턴과 같다. 몸을 뒤로 젖히며 ⇦를 왼손으로 누르고 몸을 틀어 ⇧를 오른손으로 누른다. ⇧를 오른손으로 누름과 동시에 ⇨에 있던 왼발을 가운데로 옮기고 오른다리를 쭈욱 뻗은 후 반시계 방향으로 ⇧까지 하단 강킥처럼 돌려준다. 돌려줌과 동시에 오른손을 ⇧에서 떼어 ⇨를 누른다. 그 후 ⇦를 왼발로 밟고 일어서며 양발로 ⇦⇨ 마무리. 중요한 것은 시원스럽게 다리를 돌려줘야 폼이 난다는 것. 철봉이나 갤러리에 다리가 걸리지 않도록 주의.

오른손으로 ⇦

왼손으로 ⇧

붕 돌려서

밟는다

일어서며 마무리

주키턴

역시 사용처는 딕찬, 소야턴과 같다. 오른발을 ⇦에 둔 상태에서 왼발로 ⇨을 밟는다. 몸을 왼발 축으로 반시계로 270도 크게 돌려 오른발로 ⇩. 다시 오른발을 축으로 반시계로 돌아 왼발로 ⇦. 다시 왼발을 축으로 반시계로 돌아 오른발로 ⇧을 밟으면 몸은 왼쪽을 향한 상태가 된다. 여기서 몸을 뒤로 젖혀 ⇨를 왼손으로 누름과 동시에 두 다리를 공중으로 차올린 후 떠오른 발을 ⇦에 떨구고 양발로 ⇦⇨ 마무리. 반시계로 ⇨·⇩·⇦·⇧를 돌 때 충분히 회전력을 얻어야 차오르기가 쉬우며 다리가 높이 올라가야 제대로 된 폼이 난다. 다리가 높이 올라가지 않으면 엄청 어설퍼 보이므로 안하느니만 못하다. 차오를 때 오른손은 ⇩를 짚는 것이 더 좋지만 익숙치 않을 경우 철봉을 잡는 것이 중심을 잡기에 유리. 상당히 고난도 기술로 부상의 우려가 있어 초심자는 자제하는 것이 좋다.

초이턴

역시 사용처는 같다. 오른발로 ⇨을 밟고 왼발로 ⇩를 밟으면 몸이 왼쪽 앞을 향한 상태가 되는데 이때 오른 무릎으로 ⇦을 누르고 오른손으로 ⇧을 누른다. 여기서 두발을 약간 공중에 띄운 후 왼발로 ⇨을 누르고 오른발은 봉사이로 주욱 뻗는다.(겔러리들에게 피해가지 않게 조심하자.) 그다음 몸을 돌려서 왼발로 ⇦을 밟고 튕기듯 일어나서 양발로 ⇦⇨을 마무리하자. 다시 한번 말하지만 겔러리들이 기계 뒤에 딱붙어서 관람할때는 시전을 삼가는 것이 좋다.

러버턴

사용처는 베이직 버터플라이의 17~19, 37~39소절이다. 처음 ⇧·⇧은 스위치스텝(발을 번갈아 가면서 밟는 스텝)으로 처리한 후에 ⇦⇨부분은 양발로 밟고 ⇨을 왼발슬라이드로 밟으면서 약간 들려진 오른발로 ⇧을 밟고(반대발쪽으로 슬라이드 하면 반대발이 들려진다는 것을 이용하자) ⇦을 왼발 무릎으로 찍자. 그러면 자연스럽게 앉은 자세가 되는데 이때 왼손으로 ⇩을 짚고 오른발을 들어서 ⇩쪽으로 보내면서 왼발로 ⇧을 누르고 왼손은 ⇦와 ⇩의 중간에 쇠를 짚으면서 오른발로 ⇩을 밟고 일어서면서 ⇧을 양발이나 오른발로 처리하자. 부드럽게 턴을 이어 나가는 것이 포인트이며 완성되면 상당히 스무스한 턴을 구사할 수 있게 될 것이다.

지니턴(속칭 이중소야)

브릴리언트 오케스트라 그루브 5~6소절에 쓰인다. 4소절에 마지막 ⇨을 오른발로 밟음과 동시에 다리를 굽혀 몸을 숙인다음에 오른발을 시계 반대 방향으로 돌리면서 ⇧을 처리. 그후 오른 다리는 계속 돌리고 ⇦에 올 때 즈음해서 왼다리를 띄워서 오른다리가 통과하게끔 한다 이때 ⇧을 오른손으로 처리함과 동시에 몸을 지탱하고 돌아가는 오른발은 한계인 ⇦과 ⇩사이에서 다시 발판 가운데를 통과해서 ⇧을 누른다 그리고 일어서면서 왼발이나 오른발슬라이드로 ⇩을 처리하면 된다. 이것 역시 시원한 다리스윙으로 겔러리의 혼을 빼주는 것이 포인트!.

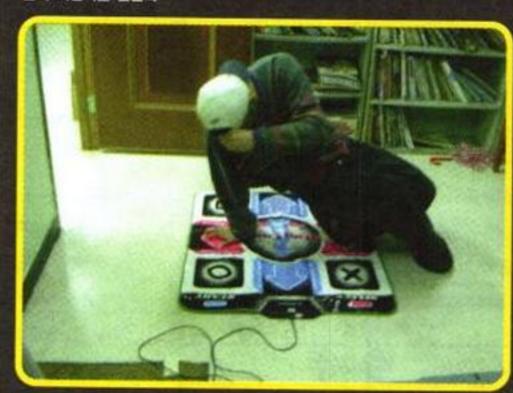
돌며 회전력을 얻는다

여기서

이렇게 차 오른다

주키턴

DANCE DANCE REVOLUTION

실전편

아케이드에 등장하는 13곡 전곡의 베이직, 트릭, 매니악, 베이직 더블, 트릭 더블, 베이직 커플의 모든 족보와 클리어 가이드를 수록했다. 요즘 커플 퍼포를 연구하는 DDRer들이 많아 지는 추세임을 감안해 베이직 커플 족보도 수록.

족보 보는 법

적색 실선은 1소절을 의미하며 숫자로 몇 번째 소절인지를 표시했다. 가는 실선은 1소절을 4로 나눈 4분박(정박자)을 뜻하며 점선은 8분박(반박자)를 뜻한다.

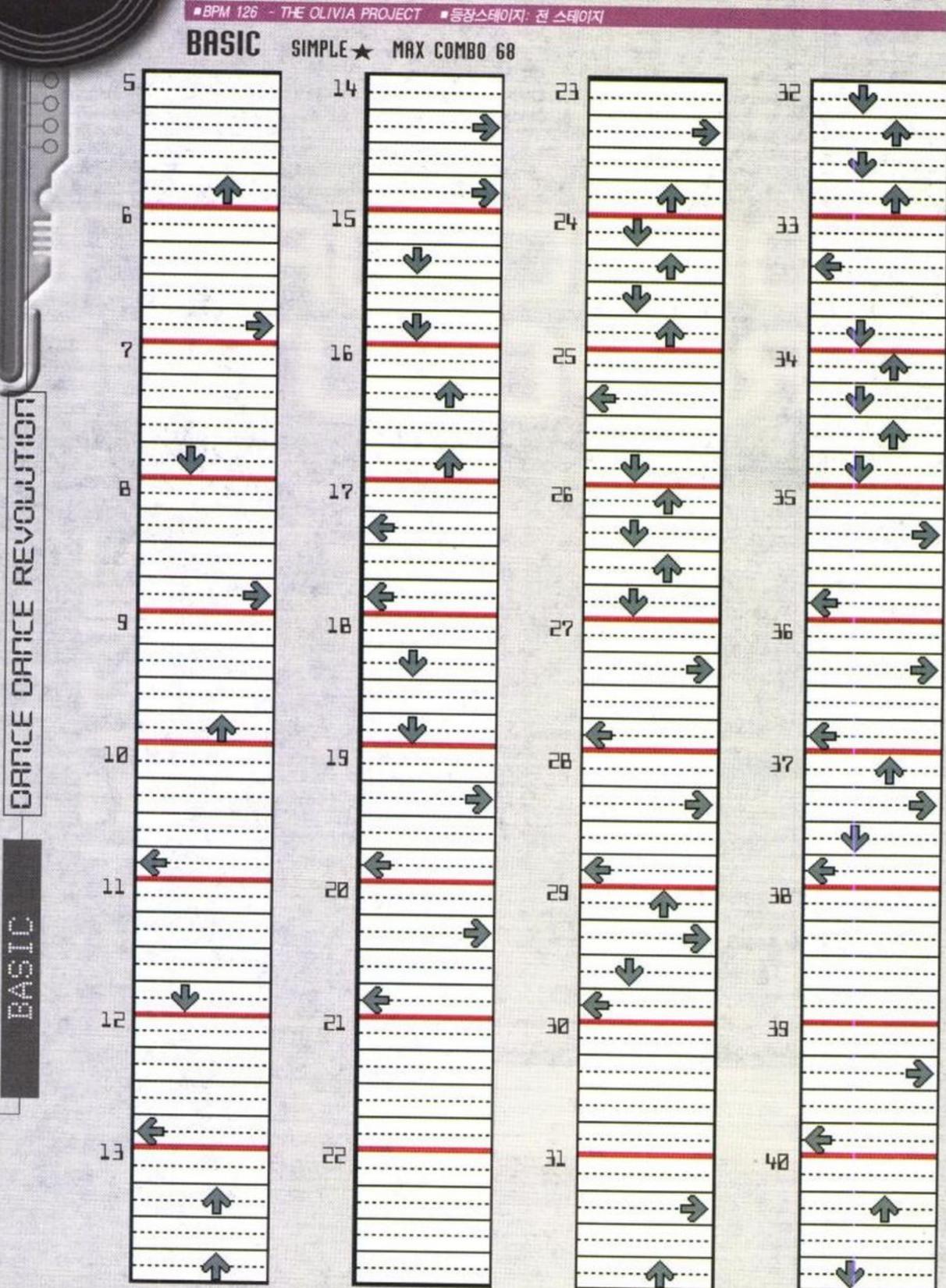
4분박(정박)

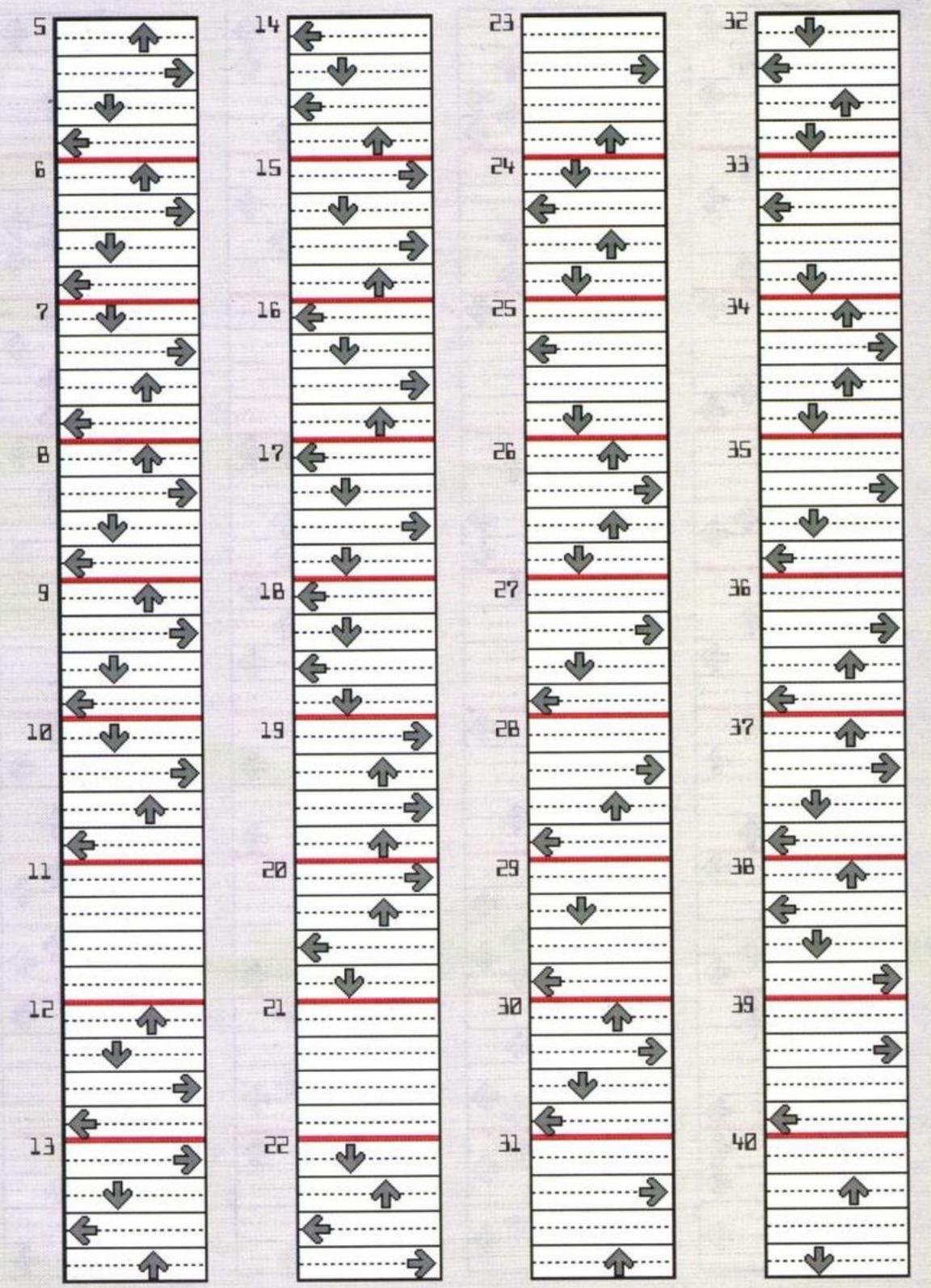
8분박(반박) 3연타

16분박(반의 반박)

8분의 3박

16분의 3박

BPM(Beat Per Minute)는 분당 4분박의 개수로서 곡의 빠르기를 의미한다. 숫자가 높을수록 빠른 곡.

TRICK

MODERATE ★★ MAX COMBO 118

5 6 7 8 9 10 11 12 13

14 15 16 17 18 19 20 21 22

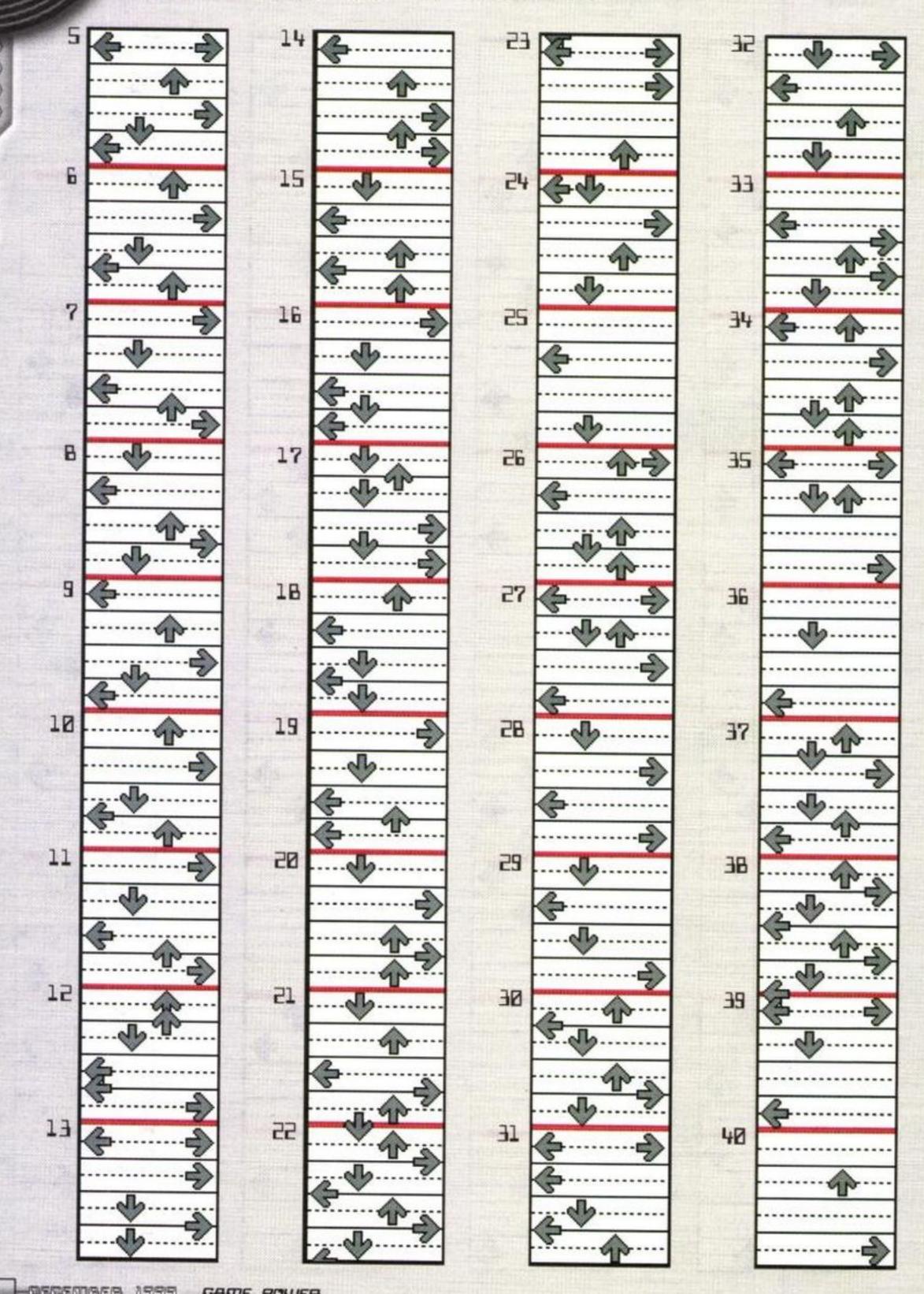
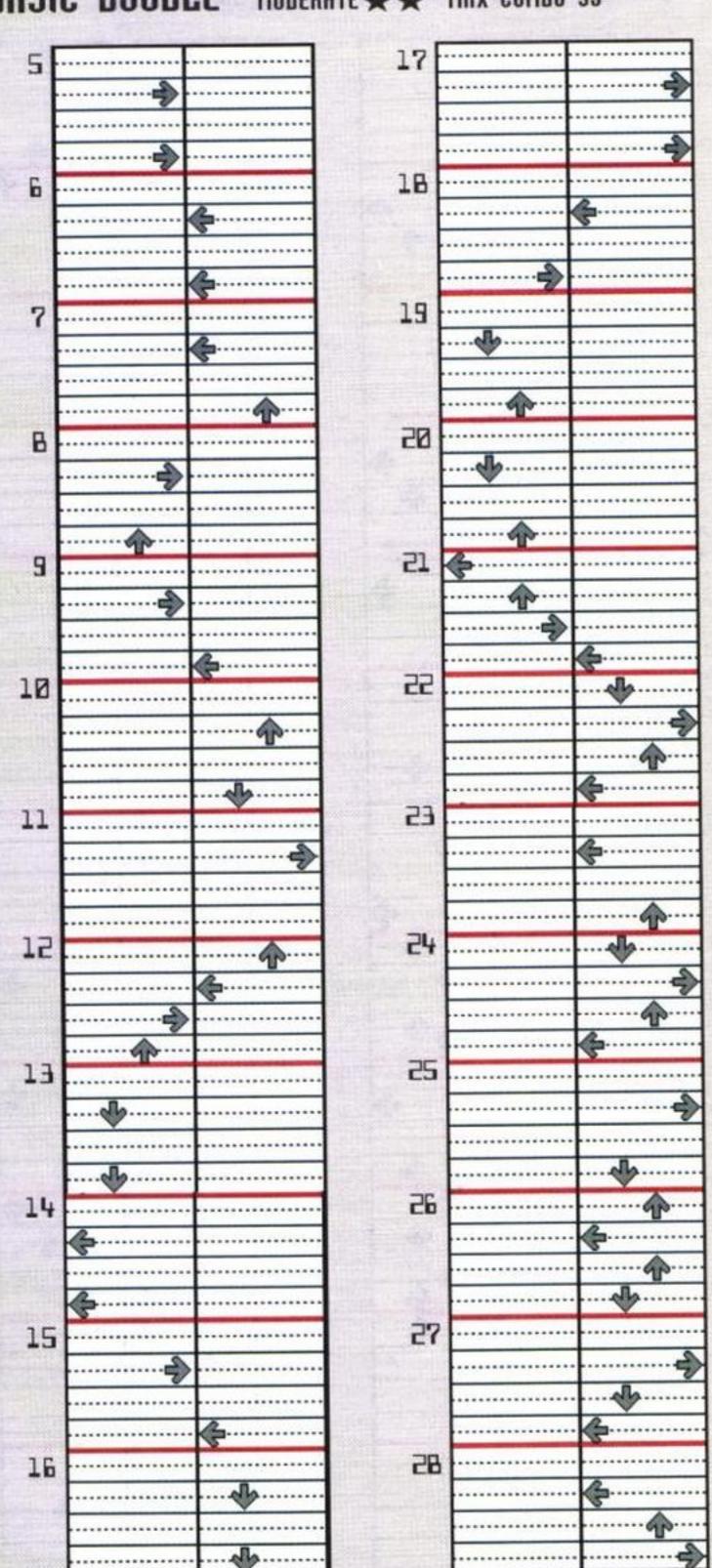
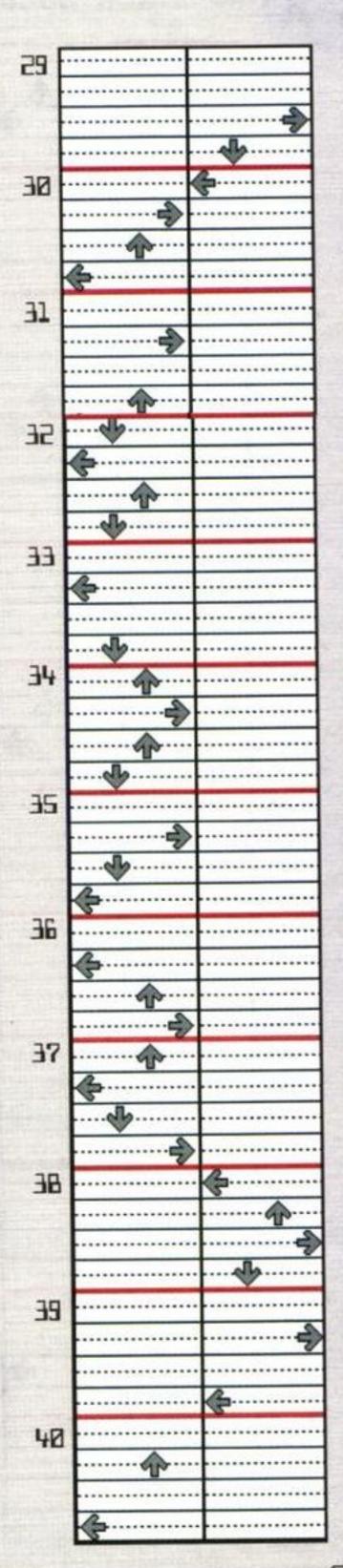
23 24 25 26 27 28 29 30 31

32 33 34 35 36 37 38 39 40

MANIAC SUPERIOR ★★★★ MAX COMBO 171

5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

DANCE DANCE REVOLUTION

MANIAC

BASIC DOUBLE MODERATE ★★ MAX COMBO 95

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC DOUBLE

TRICK DOUBLE

PARAMOUNT ★★★★★★★★ MAX COMBO 254

5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28

29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

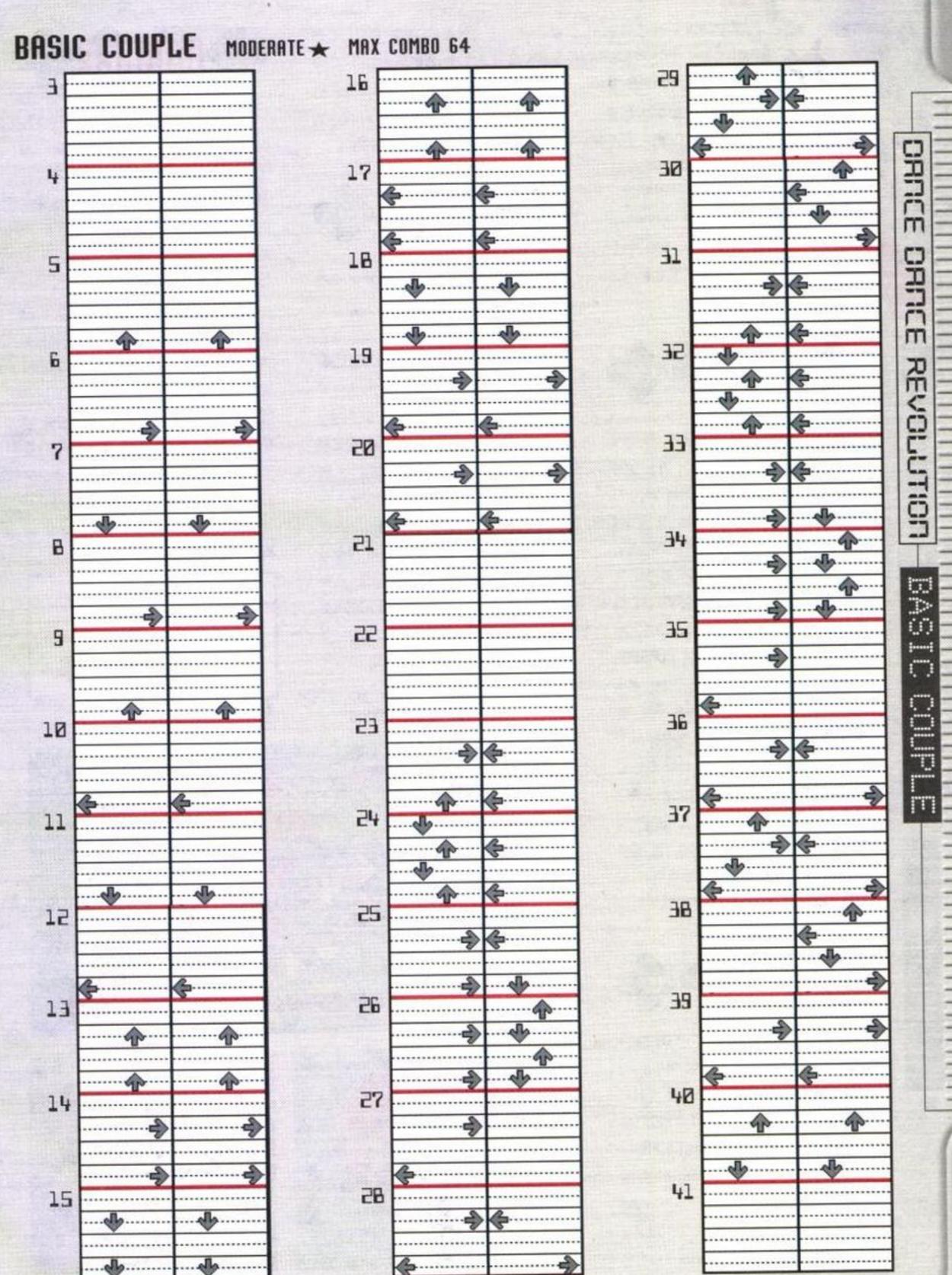
TRICK DOUBLE — DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC COUPLE

MODERATE★ MAX COMBO 64

3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28

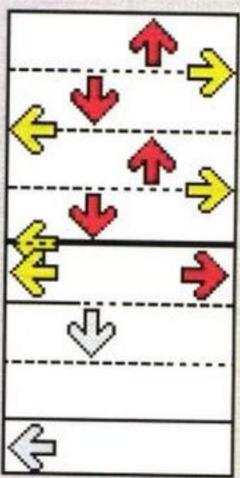
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41

70년대의 전설의 가수 올리비아 뉴튼 존이 1975년에 전미 NO. 1의 자리를 차지하게 한 노래가 바로 이것. DDR버전은 OLIVIA PROJECT의 리메이크 버전이다. 듣는 사람 녹여버리는 보컬이 이 곡의 매력. 줄여서 '멜로우'라고 부른다.

어쨌든 베이직 멜로우의 난이도는 발바닥 하나 SIMPLE. 전곡 통틀어 가장 낮은 난이도를 자랑한다. 처음 DDR을 하는 사람일지라도 클리어할 수 있는 곡(배경에 춤추는 캐릭터를 따라해야 하는 게임으로 착각한 아가씨라거나 화살표가 화면에 보이자마자 밟아야 하는 것으로 착각한 아저씨들 아니면 절대 못깰 리가 없다). 베이직 멜로우를 하는 사람들은 어차피 초보 중에서도 왕초보일테니 이 곡을 하는 당신! 위축될 것은 없다. 어차피 초보, 틀려도 좋고 좀 삐끗해도 좋다. 기본을 익힌다는 마음으로 플레이할 것. BASIC의 경우 24소절과 29소절에서 처음으로 연속으로 스텝이 나오므로 처음 하는 사람은 여기서 발이 안 나가기 십상이다. 한 발로 밟기보다는 몸을 조금 옆으로 틀어서 양발을 사용하는 것이 클리어에 수월.

트릭의 경우에는 난이도는 MODERATE. 베이직의 근 2배 가까운 스텝이 나오지만 반박은 등장하지 않으므로 안심하자. 이 곡의 경우에는 일명 「무한 턴」으로 유명한데 시작부터 등장하는 ⇧·⇨·⇩·⇦부분과 7소절 바로 윗 부분에서부터 시작되는 ⇦·⇩·⇨·⇧의 스텝이 턴의 기본을 이룬다. 다른 곡에서도 통용되므로 잘 기억해두자. 방법은 ⇧·⇨·⇩·⇦부분을 예로 들어, ⇧를 오른발로 밟고 ⇨를 왼발로 밟는다. 그리고 ⇩를 오른발로, ⇦를 왼발로 밟아주면 OK. 역시 퍼포 초보자를 위한 가벼운 스텝이므로 그다지 긴장할 필요는 없다.

MANIAC

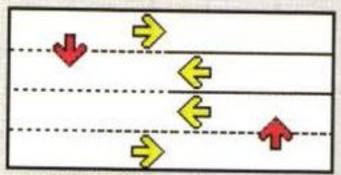
매니악의 난이도는 SUPERIOR로 이것이 과연 그때 그 곡인가를 의심케 할 정도로 곡이 변해있다. 스텝이 많은 것은 물론이거니와 거의가 반박 3연타로 처리되어 있고 21소절부터와 38소절에는 최고 반박 13연타까지 등장한다. 그러나 곡 자체가 느리기 때문에 매니악에 입문할 정도의 운족(運足)속도라면 능히 처리해낼 수 있을 것. 반박 3연타는 세트로 끊어져서 등장하기 때문에 한 발로 세 개를 밟기보다는 양발을 교대로 밟아주는 것이 수월하다. 어렵기는 하지만 12소절까지는 계속 회전을 할 수 있고 마지막 38소절(22소절)도 반박 터닝 2회전이 가능하다는 것도 포인트. 퍼포 연구의 초석이다.

◀ 38소절 2회전이다

더블 모드의 난이도는 MODERATE. 더블 초보라면 일단 멜로우 더블부터 해보는 것이 괜찮다. 곡도 느리고 스텝 수도 적고 거기에다 쉬는 구간도 많아서 쓸데없이 많이 밟아도 클리어가 가능하다. 1P측에서 2P측에서의 이동에 주의하기만 하면 충분히 클리어 가능.

SUPERIOR의 난이도를 지니는 트릭 더블은 동시에 밟기나 반박도 등장하므로 더블 초보라면 걸리기 십상인 곡. 특히 반박을 밟으면서 이동하는 곳이 포인트인데 22소절을 예로 들면 일단 ⇨를 왼발로 ⇩을 오른발로 ⇦를 왼발로 밟고 재차 ⇦를 왼발로, ⇧를 오른발, ⇨를 왼발로 밟으면 23소절의 동시 밟기까지 편하게 이동이 가능하다. 물론 퍼포를 노린다면 다른 움직임이 요구되겠지만.

▲ 트릭 더블 22소절

DANCE DANCE REVOLUTION

NORMAL

BUTTERFLY

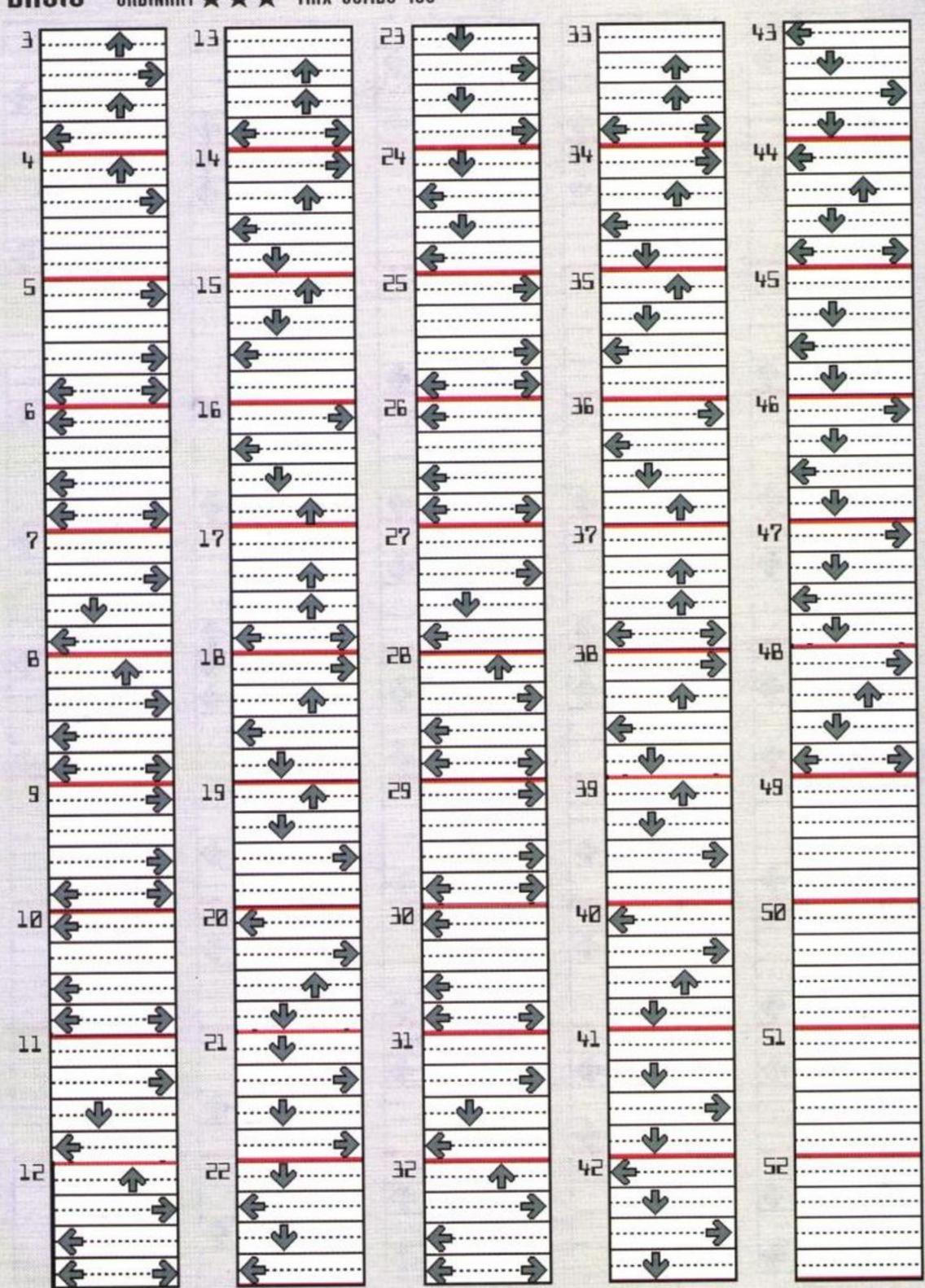
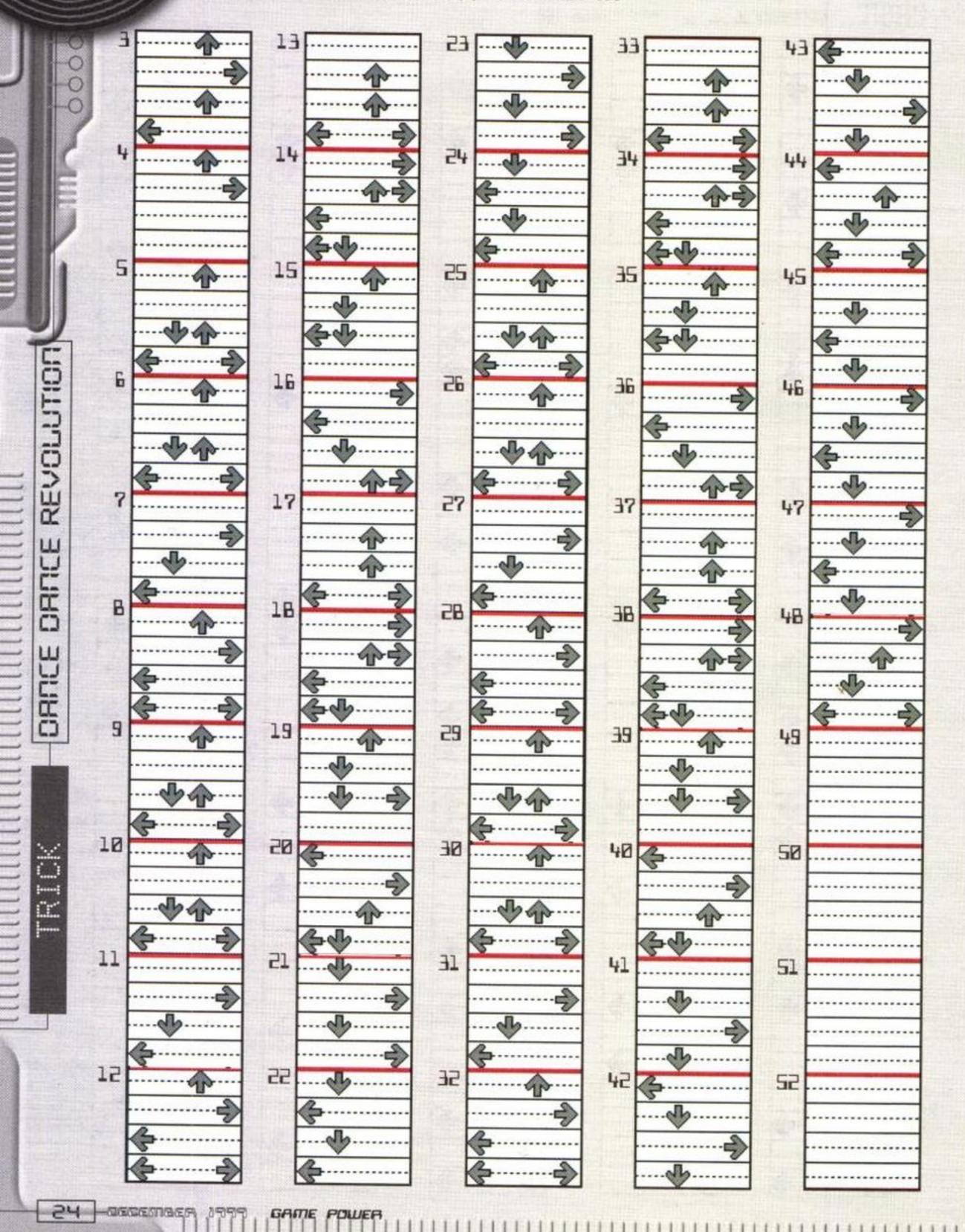
■BPM 135 - SMILE, dk ■등장스테이지: 전 스테이지

BASIC ORDINARY★★★ MAX COMBO 160

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC

TRICK SUPERIOR ★★★★ MAX COMBO 160

DANCE DANCE REVOLUTION

TRICK

MANIAC

MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 213

4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48

BASIC DOUBLE

SUPERIOR ★★★★ MAX COMBO 164

3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29

butterfly
smile.dk
DANCE DANCE REVOLUTION
BASIC DOUBLE
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56

TRICK DOUBLE

MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 191

3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29

DANCE DANCE REVOLUTION — TRICK DOUBLE

30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56

BASIC COUPLE

ORDINARY ★★★ MAX COMBO 160

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC COUPLE

DANCE DANCE REVOLUTION

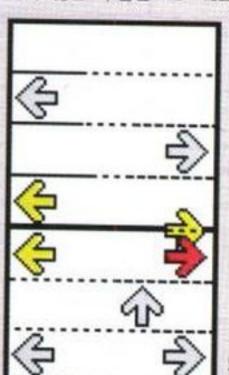
BASIC COUPLE

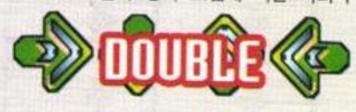
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54

'아이야이야~' 하면 단번에 떠오르는 DDR에서 가장 유명한 곡. 국내에서는 퍼포 전용 곡으로 많은 퍼포머들에게 사랑받는 곡이기도 하다. 곡 자체가 다양한 퍼포가 가능하도록 만들어진 곡이기 때문에 클리어가 가능해졌다면 퍼포를 연구에 골몰해 보도록. 줄여서 '버터', 혹은 '나비' 라고 부른다.

BASIC·TRICK

베이직의 난이도는 ORDINARY로 역시 반박은 등장하지 않기 때문에 전혀 어렵지 않다. 주 연구의 대상이 되는 곳은 7~8, 11~12, 27~28, 31~32소절. 세간에 유명한 퍼포들은 거의가 이곳에서 태어나고 있다. SUPERIOR의 난이도를 지닌 트릭모드에서의 스텝은 BASIC의 것에 살을 붙인 정도로 90도 밟기(⇦⇧나 ⇨⇩ 같은 동시밟기)가 추가되어 있는 것이 포인트. 그러나 동시밟기의 범주에서 벗어나지 않으므로 신경 쓸 필요는 없다.

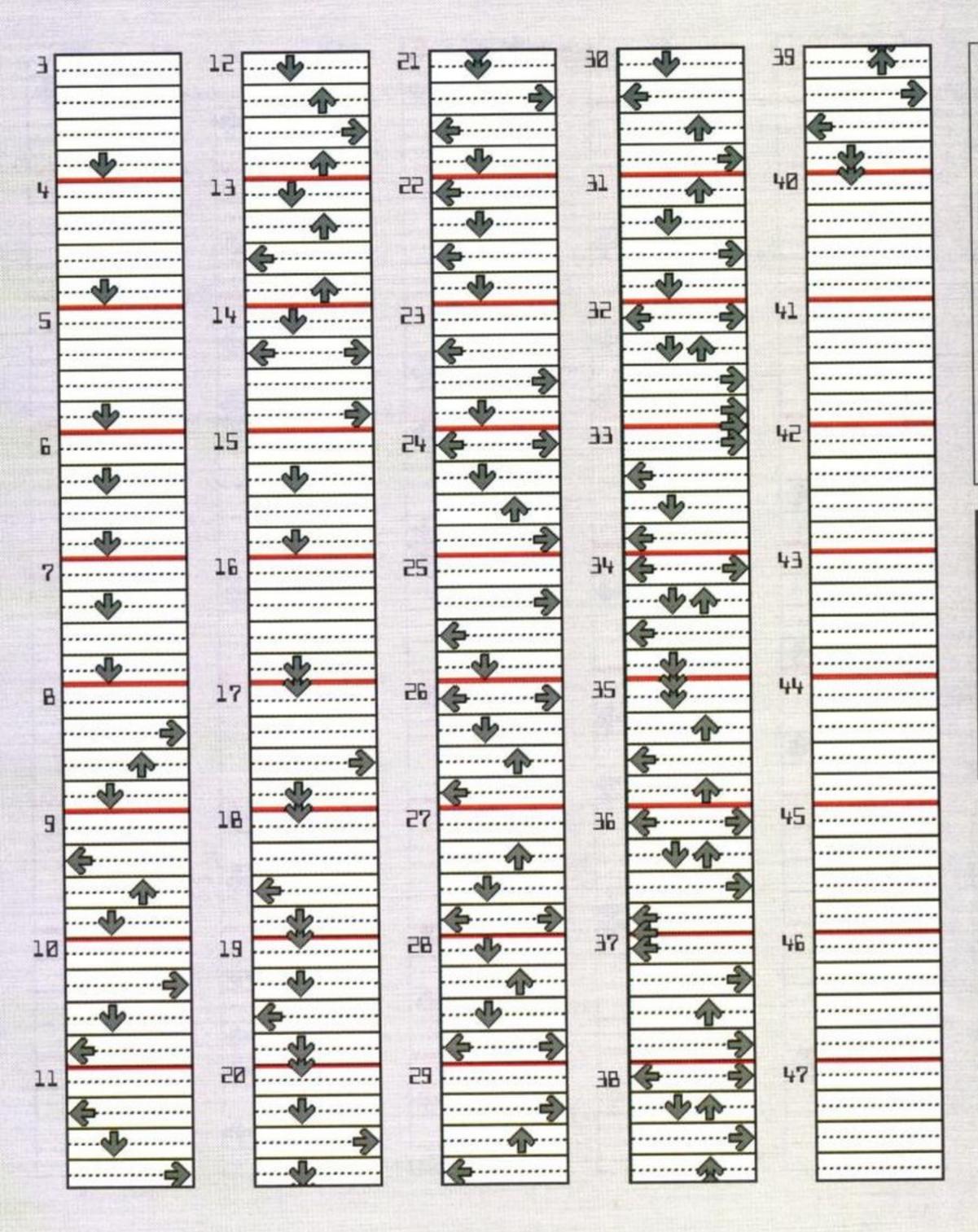
매니악은 MARVELOUS의 난이도이며 언뜻 보면 어려운 것 같으나 사실은 정박 두 번 반박 세 번이라는 패턴(쿵·짝·쿵짝짝)의 반복이 중심이기 때문에 이점에만 신경 써 주면 나머지는 간단하다. 익숙하지 않은 부분은 12~13소절에 걸치는 반박과 동시 밟기가 반박으로 출현하는 부분. 반박을 보고 밟을 수 있는 정도라면 별 문제 없으나 그렇지 않은 사람들은 '딴딴딴' 이라는 리듬감을 의식적으로 떠올리면서 밟아주면 좋다. 자신 있는 사람은 매니악 버터플라이만의 31회전 '돈다 돌아 마의 무한턴'에 도전해도 좋다. 시작부터 끝까지 계속 돌 수 있으니 족보를 보고 잘 연구해보자.

◀ 12~13소절 외에 두 번 더 등장. 왼발 슬라이드 + 터닝

더블의 난이도는 트릭과 같은 SUPERIOR. 더블에 익숙해지기 가장 좋은 곡이 아닌가 한다.

6~8소절의 동시 스텝에 이은 자리바꿈에서는 그냥 발을 옮기는 것보다 돌면서 옮기는 것이 오히려 쉽다는 것을 알 수 있다. 즉, 동시에 밟은 후 왼발을 축으로 돌면서 오른쪽 발로 ⇨를 밟는다(그러면 화면을 등지게 된다). 그 후 왼쪽 발로 ⇩를 밟으면 터닝 완성. 이러한 이동 패턴은 이후로 등장하는 더블에서는 거의 필수적인 요소이므로 잘 익혀두자.

트릭 더블의 난이도는 발바닥 다섯 개. 하지만 어디까지나 표시만 그렇기 때문에 믿지 않는 것이 좋다(여담이지만 색깔이 다른 발바닥의 개수비교는 무의미하다. 베이직 마이 파이어도 발바닥 네 개고 매니악 멜로우도 발바닥 네 개지만 난이도가 과연 같다고 생각하는가?). 이번에는 90도 밟기도 포함되어 있으므로 어쩔 수 없이 점프를 많이 해야 한다. 베이직이 기본이 되어 있지만 스텝은 전혀 다르게 밟는 것이 좋다.

MY FIRE

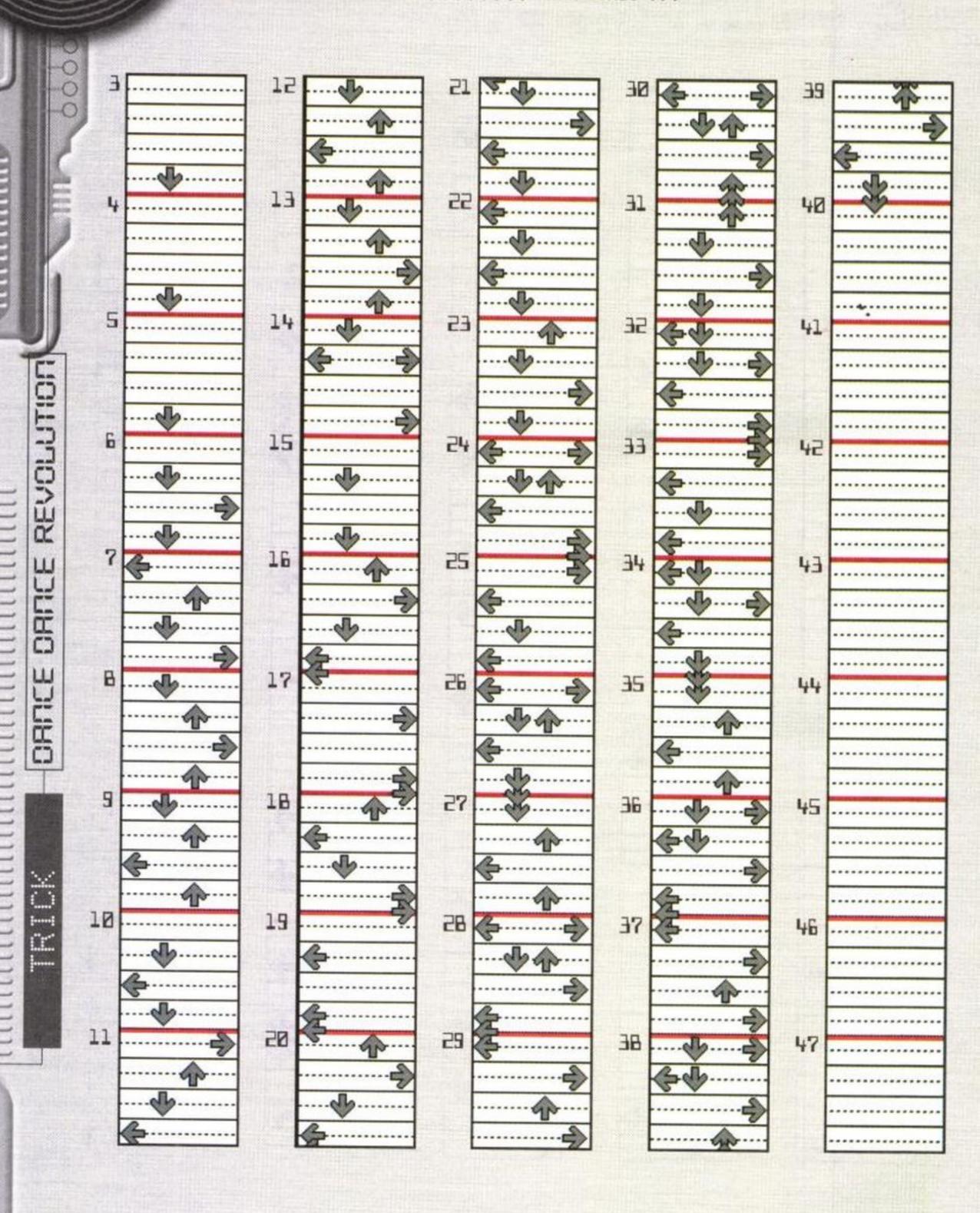
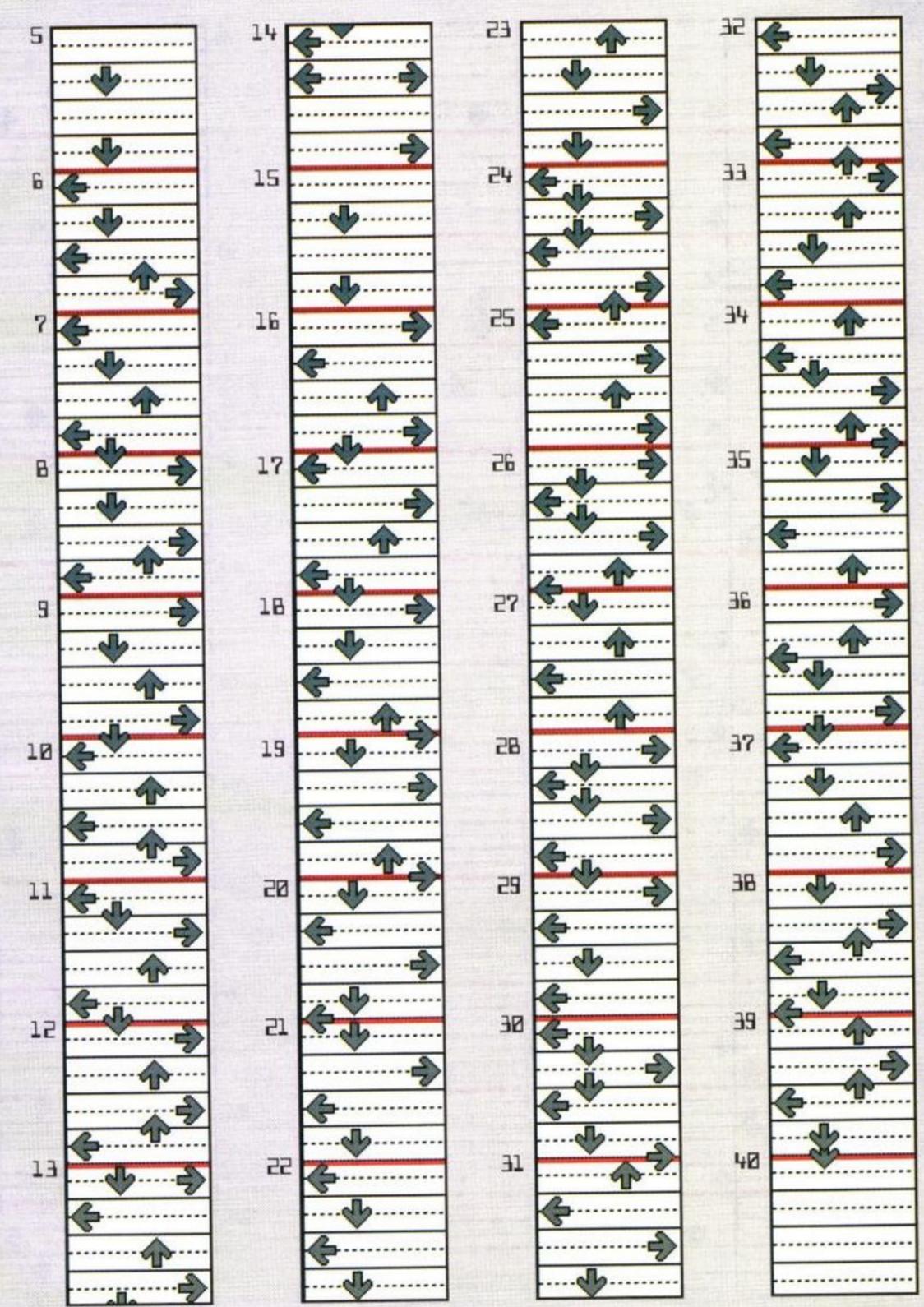
■BPM 130 - X-TREME ■등장스테이지: 전 스테이지

BASIC SUPERIOR★★★★ MAX COMBO 125

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC

MANIAC GENUINE ★★★★★★ MAX COMBO 170

5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

DANCE DANCE REVOLUTION

MANIAC

BASIC DOUBLE

SUPERIOR ★★★★ MAX COMBO 117

4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27

28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39

TRICK DOUBLE

MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 136

BASIC COUPLE

SUPERIOR ★★★★ MAX COMBO 122

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC COUPLE

1970년대에 크게 유행하던 던 하트맨의 'Relight My Fire'를 1990년대 X-TREME이 리메이크한 곡. 난이도가 그리 높지 않아 중수이하 DDRer들에게 많이 선택되는 곡. 베이직, 트릭의 반박 3연타 부분에서 '짝짝짝'하고 박수를 곁들이는 박수퍼포가 유명하다. 줄여서 '마파', '내불'이라고 부른다. (굳이 줄여서 부를 필요는 없다…)

BASIC · TRICK

베이직은 반박 3연타가 등장하기는 하지만 ⇩·⇩·⇩같이 같은 패널을 세 번 밟는 것이어서 그리 어려울 것은 없다. 16소절부터 21소절까지 연결된 정박+반박 2연타 부분에서 발이 꼬이지 않도록 주의. 리듬이 어긋날 부분도 없고 연타부분만 확실히 처리해주면 OK. 트릭의 경우 반박 3연타 부분이 좀 더 늘어났고 ⇦⇨·⇧⇩같은 연속 동시밟기가 추가되었으나 베이직과 구성이 크게 다르지 않아 수월히 클리어 할 수 있을 것이다. ⇨·⇨·⇧ 반박 3연타로 구성되어 있는 17, 18소절의 중간부분에서 중심을 잃지 않도록 주의.

MANIAC

매니악은 트릭에 비해 크게 레벨업했지만 그래도 매니악 중에서는 가장 쉬운 편. 반박 3연타의 패턴이 상당히 다양해 하고 정박 부분과 뒤섞여 있어 정박, 반박을 확실히 구분해 주어야 할 듯. 24, 26, 28, 30소절에 등장하는 반박 5연타부분+반박 3연타부분이 최대의 난관. 슬라이드에 자신이 없다면 한발을 ⇩에 놓고 양발을 번갈아 굴러주며 달리듯이 처리하면 어려울 것 없다. '쿵쿵짝짝쿵 · 쿵쿵짝' 5+3박자만 확실히 기억하자. 곡 자체가 빠르지 않은 만큼 정박과 반박구분만 확실히 하면 매니악 마이 파이어 쯤은 간단.

◀ 26소절. 인터닝 + 아웃터닝 조합으로 2회전

DOUBLE

더블 중에서는 멜로우와 버터만 빼면 거의 최하난이도 곡이라 하겠다. 1P, 2P의 위치 바꿈이 거의 뚜렷해서 발만 따라가 준다면 무난하다. 단 90도 스텝(⇦⇧나 ⇨⇩같은 동시밟기)이 등장하는 것이 상당히 걸리는 점이다. 또한 후반 부분에서 거의 러시 수준으로 들어오므로 발판의 위치가 몸에 배지 않았다면 망치기 십상이다. 완벽 클리어를 노린다면 31소절의 첫 부분을 주의할 것. 배치가 상당히 기묘해서 보고 밟기에는 조금 다리가 꼬인다. 트릭 더블의 경우에는 양 발판에 걸친 연속 동시 점프가 계속하여 등장하므로 클리어만 가능하다면 더블의 감각을 익히기는 최고.

DANCE DANCE REVOLUTION

NORMAL

TRICK MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 177

3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47

DANCE DANCE REVOLUTION

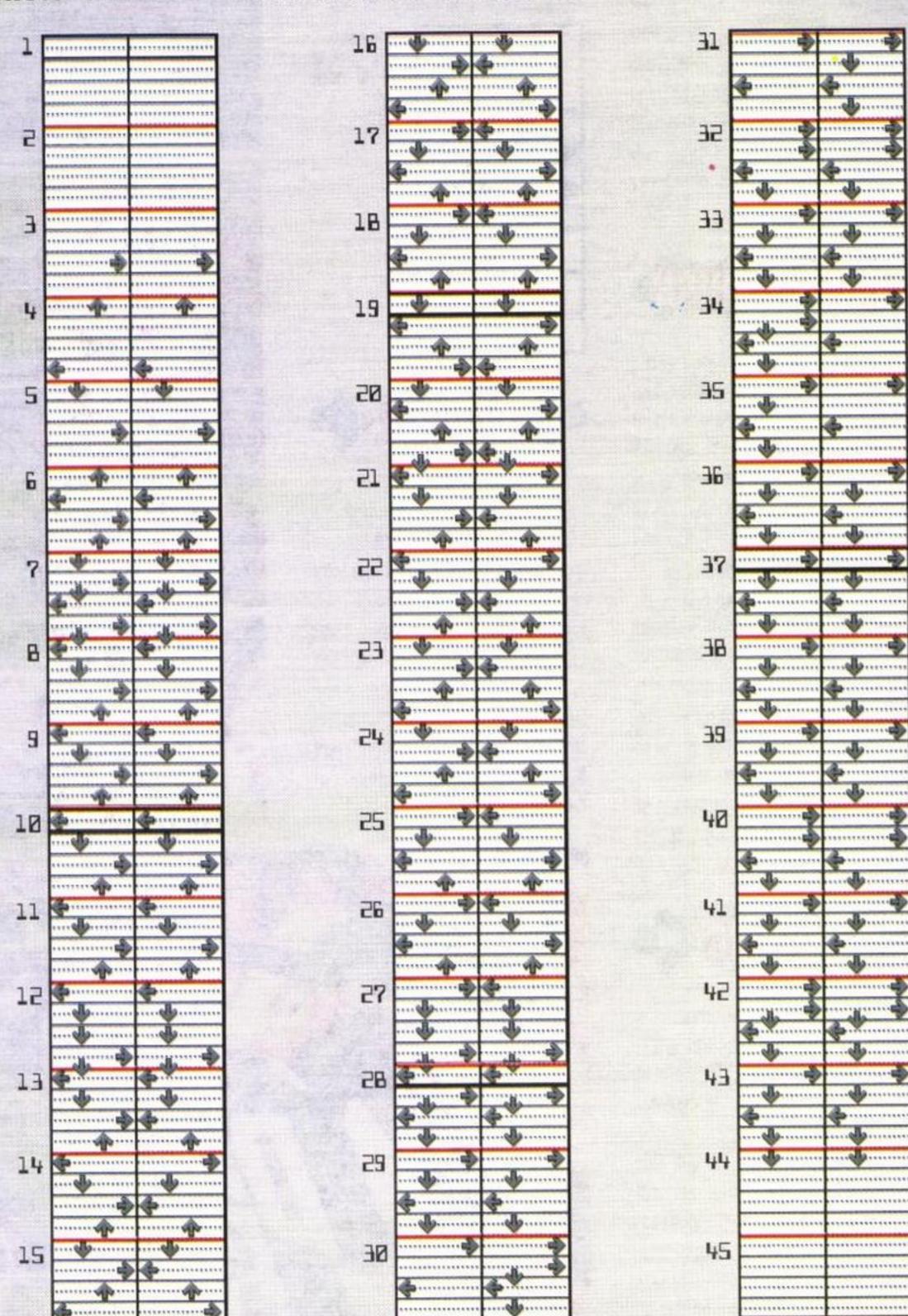
TRICK

BASIC DOUBLE

MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 165

BASIC COUPLE SUPERIOR ★★★★ MAX COMBO 162

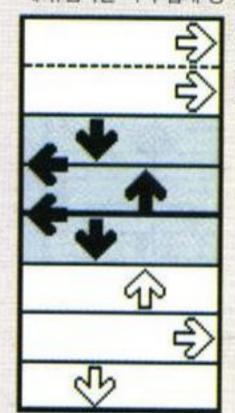
DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC COUPLE

레게의 神, 밥 마리의 'I Shot the Sheriff'를 에릭 크랩튼이 리메이크하고 그 곡을 다시 커티스 맨트로닉과 랩 그룹의 EPMD가 리메이크한 곡. 힙합풍의 분위기가 일품. 비즈니스의 반박 3연타(⇨·⇩·⇨)는 너무나 유명해 '비지스텝'이라는 명칭이 붙어있을 정도. 줄여서 '비지니스'나 '비지'라고 부른다.

BASIC·TRICK

반박 3연타 연습곡이라고 해도 과언이 아닐 만큼 전형적인 반박 3연타가 많이 나온다. 7~8, 27~28소절에 등장하는 반박 3연타 두개들이 세트는 '따다단·따다단'의 템포로 처리해주는데, 제법 슬라이드+터닝 퍼포의 연구가치가 있는 부분이니 주목해 보도록. 그 이후에 나오는 패턴 역시 7소절의 기본적인 부분과 크게 차이가 나지 않으니 쉽게 클리어 할 수 있을 것이다. 트릭의 경우 베이직보다는 확실히 까다로워진 느낌을 받을 수 있는데, 버터플라이 식의 동시 밟기 패턴과 곡 특유의 반박 패턴 (⇨·⇩·⇦)(⇨·⇩·⇦)이 (⇦·⇩·⇨)(⇨·⇩·⇦)로 바뀌어 나오기도 한다. 반복적인 랩에 맞춰 화살표 배치도 반복적으로 나오니 보컬템포만 잘 따라가면 클리어도 쉬워지고 상당히 홍겹다.

MANIAC

이제는 조금 변형된 반박 연타들을 보여주고 있다. 반박 5연타도 제법 등장하는데 매니악 초보라면 헤맬 수 있으니 나오는 부분과 배치를 확실히 눈여겨 두자. 14~15에 등장하는 5연타는 시계로 터닝 가능. 18소절의 끝 부분과 19소절의 도입부까지 연결되어 있는 5연타는 ⇦를 왼발로 지탱한다는 느낌을 가지고 밟아주자. 시작부분인 ⇧를 오른발로 시작한다면 아마도 큰 무리가 없을 듯. 이 이후에 나오는 거의 대부분의 소절들은 한 소절 당 하나 이상의 반박연타가 나오므로 그 점에 유념하면 역시 쉽게 정복할 수 있다.

◀ 마이파이어 5연타부분에 LEFT를 걸어놓은 꼴

DOUBLE

비지스텝이라 불리우는 특징적인 반박 3연타가 어김없이 여기에도 등장한다. 7소절부터 양 발판에 걸쳐서 등장하는데 이 부분만 깨끗하게 밟아주면 다른 설명은 없어도 클리어가 가능할 것이다. 17소절에서의 상하의 거리를 해결하는 것도 관건이라면 관건. 트릭 더블은 비지스텝의 진수를 보여준다. 싱글에서의 단조로움을 탈피, 별의별 비지스텝이 다 등장하므로 비즈니스의 황제라면 도전해 보기를. 이 곡으로 반박 3연타의 마스터가 될 것이다.

TRICK

SUPERIOR ★★★★ MAX COMBO 145

DANCE DANCE REVOLUTION

TRICK

MANIAC GENUINE ★★★★★★★ MAX COMBO 203

DANCE DANCE REVOLUTION

MANIAC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45

TRICK DOUBLE

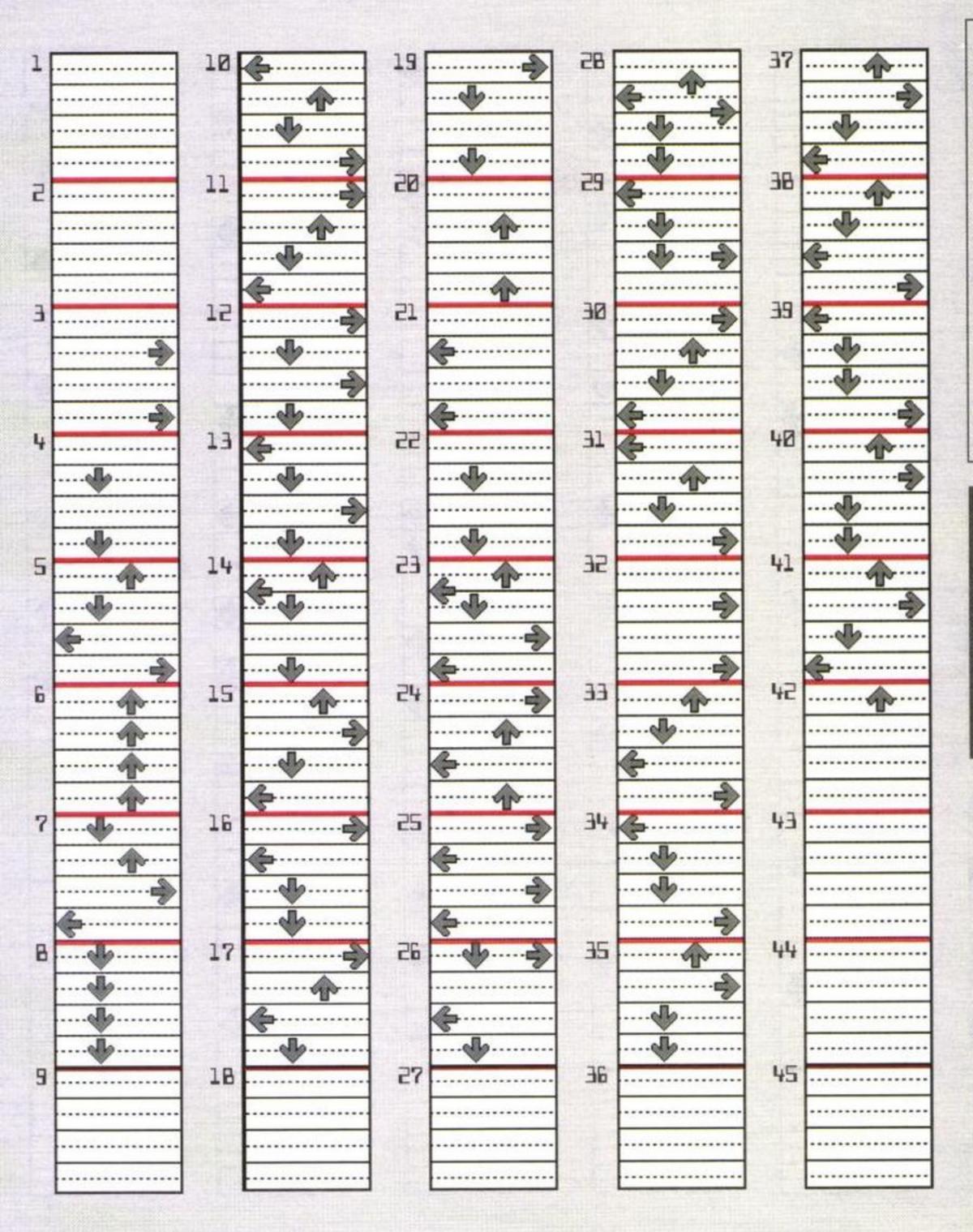
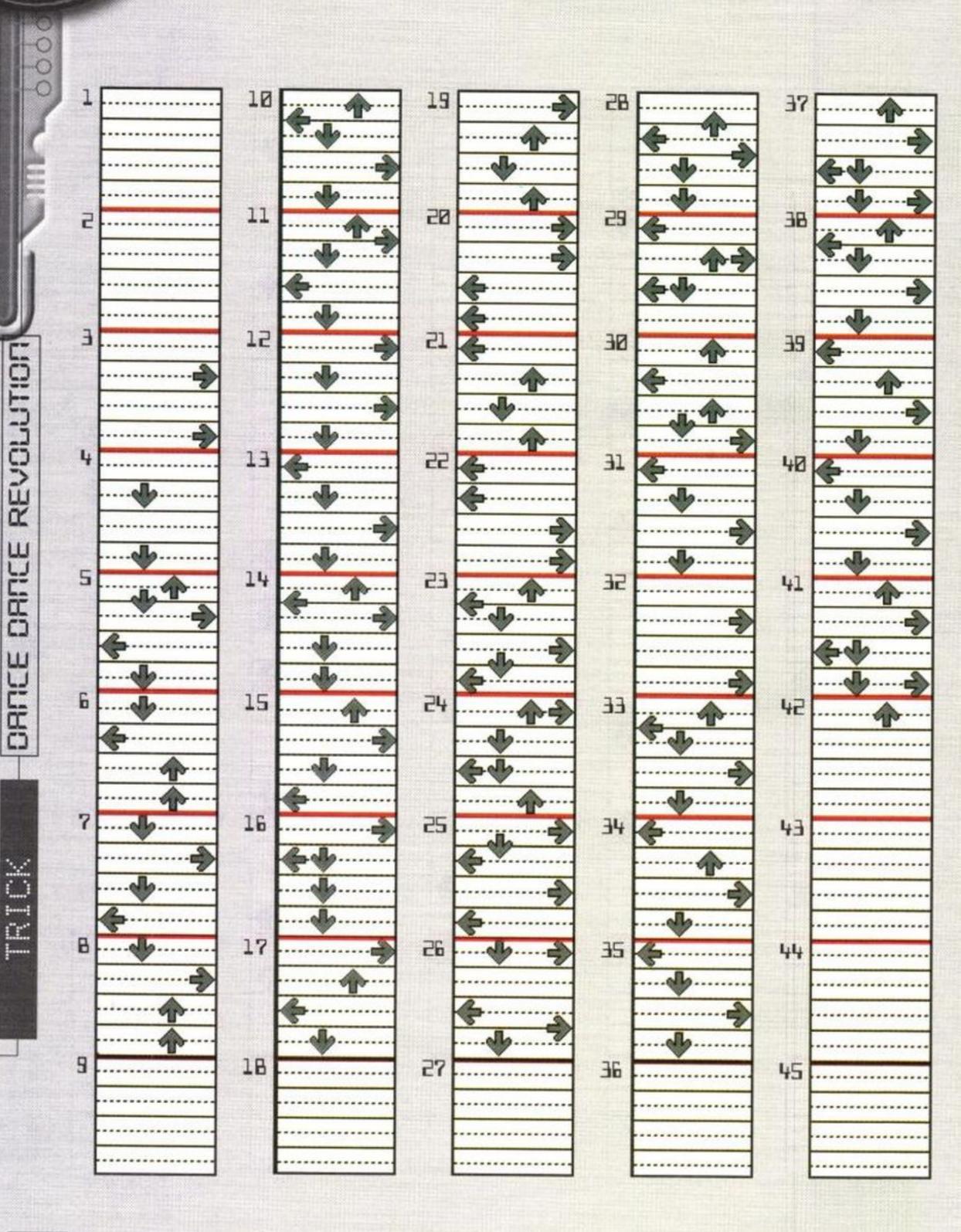
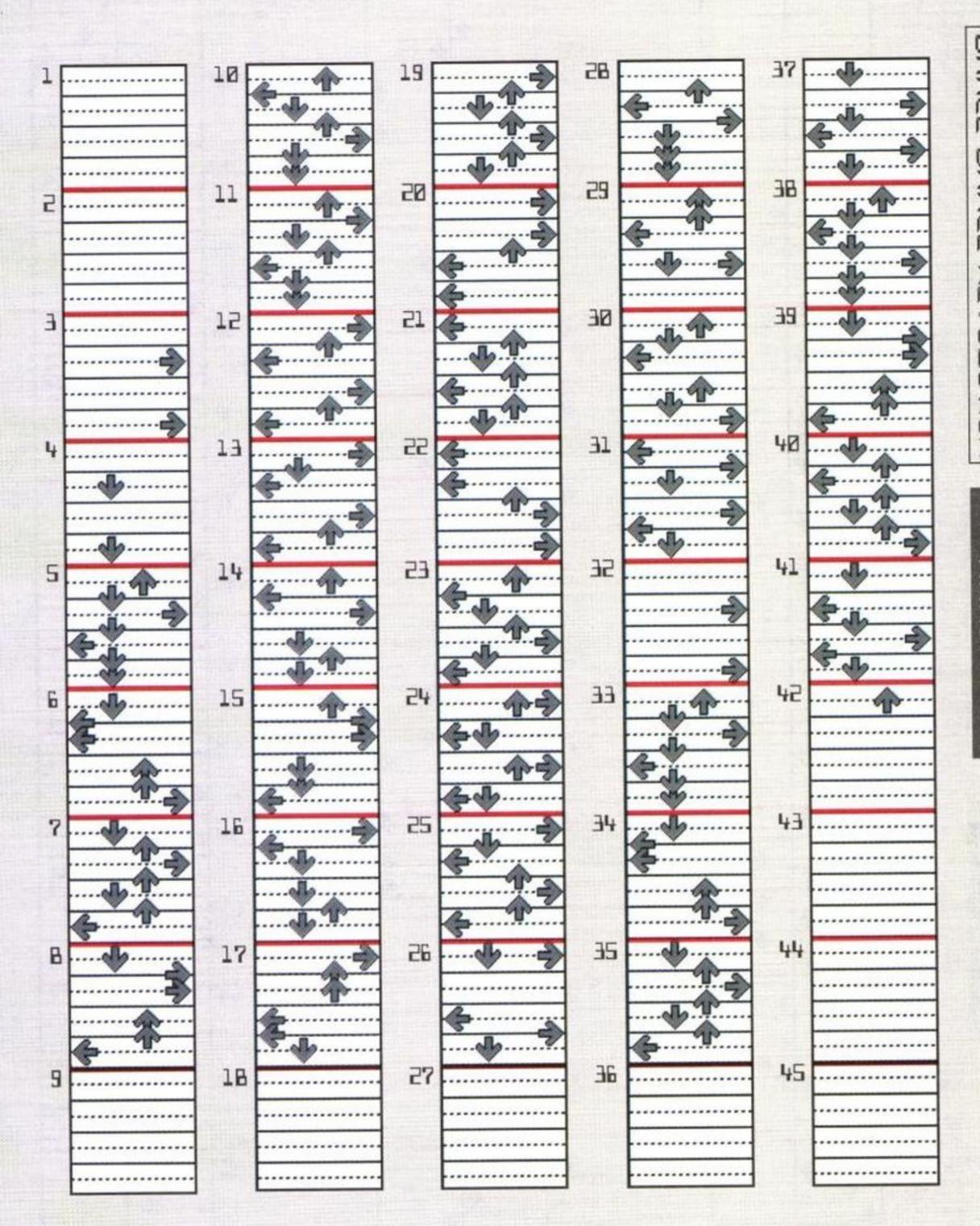
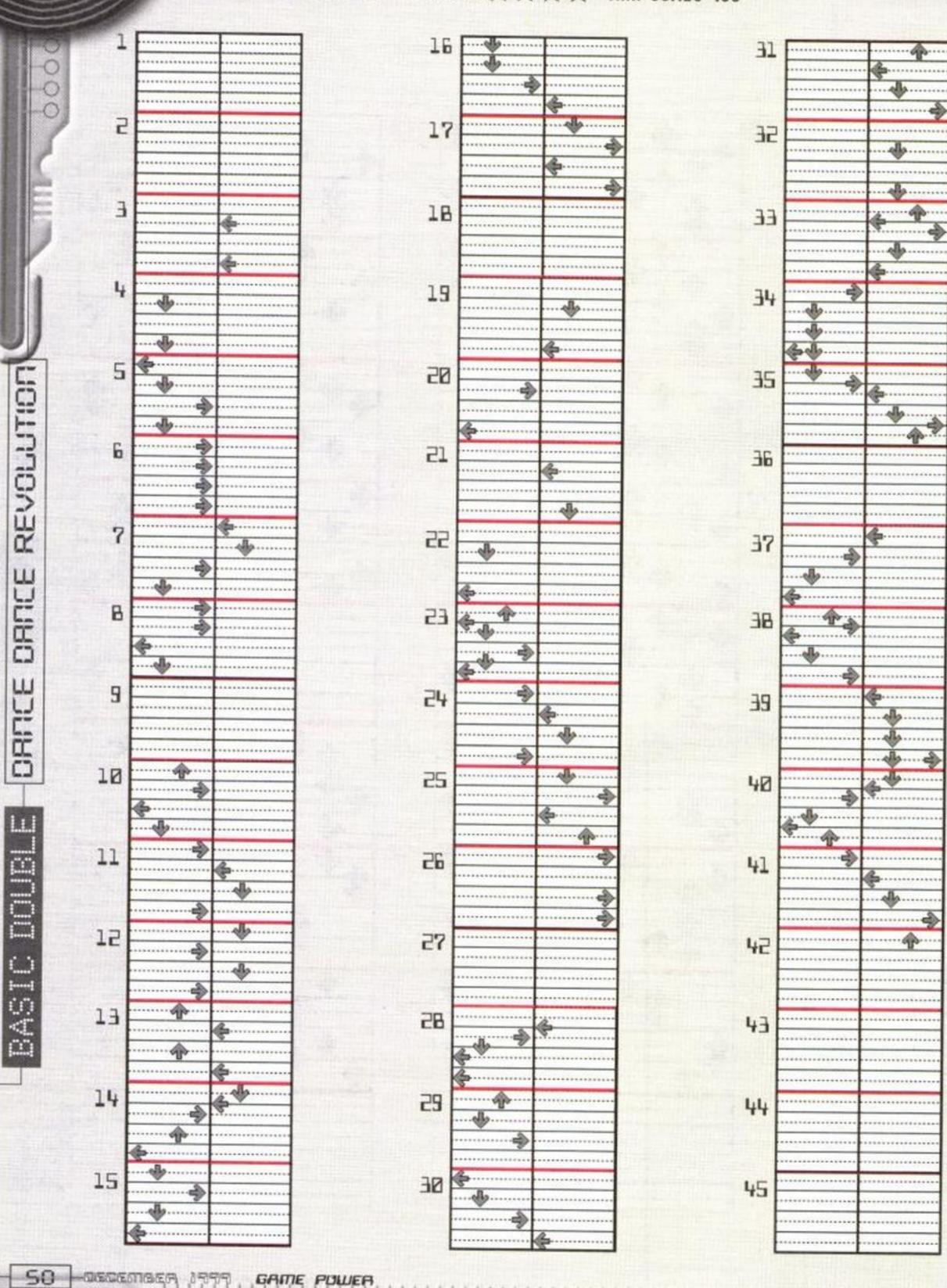
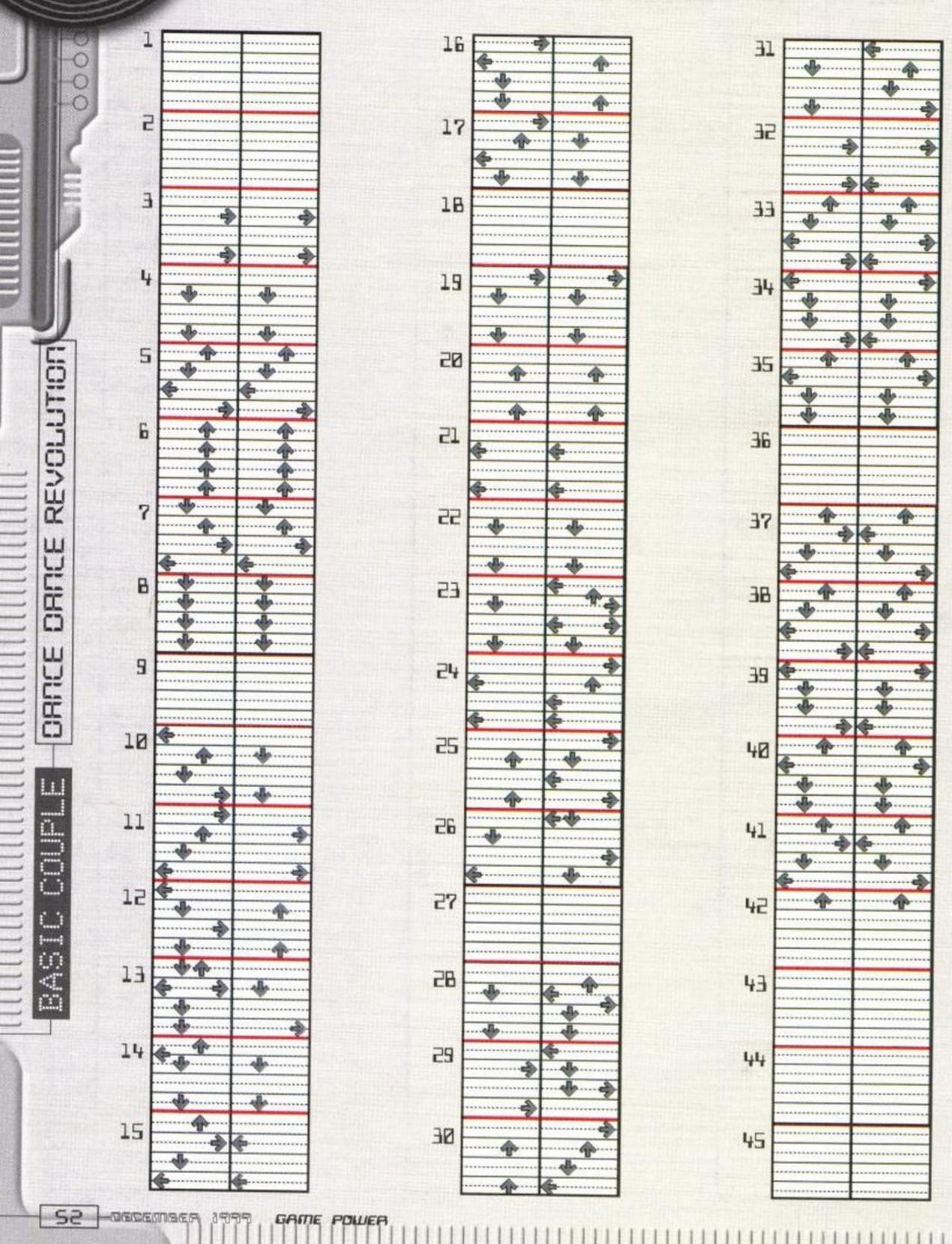
MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 147

BASIC COUPLE

ORDINARY ★★★ MAX COMBO 128

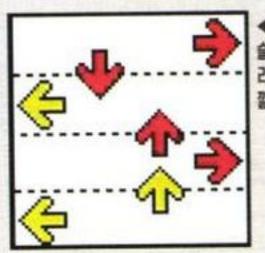
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

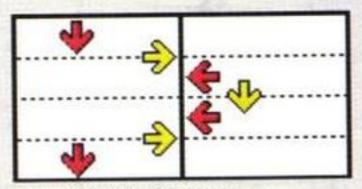
16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45

코나미 오리지널 곡. 앙칼진 여성 코러스가 압권이다. 묘하게 느린 템포에 늘어지지 않도록 주의해야 한다. 줄여서 '풋츄어'나 아티스트의 이름을 따 '우지', 혹은 '우지 레이'라고 부른다.

템포 자체는 상당히 느리지만 같은 난이도의 버터플라이와는 달리 반박 3~4연타가 기본으로 출현한다. BASIC난이도에서는 ORDINARY로 다른 곡보다도 묘하게 템포가 느리기 때문에 어설프게 틀릴 가능성도 없지 않아 있는 곡. 정박과 반박이 섞여서 등장하므로 이 이상의 난이도의 곡에 도전하고 싶다면 반드시 넘어야한다. 초반 6소절 부분의 정박 4연타 부분은 곡의 템포가 느리다는 점을 유념하며 천천히 밟아주어 곡 자체의 리듬을 몸에 익히자. 13, 21소절의 반박 3연타와 25소절의 반박 4연타 외에는 모조리 정박이니 리듬만 놓치지 않는다면 쉽게 클리어할 수 있을 듯. 25소절의 반박 4연타는 오른발로 ⇧·⇨, 왼발로 ⇦·⇩를 밟아주면 OK(자신이 있으면 반대쪽 발로도 밟아보자).

기본적으로 베이직과 별반 차이가 없는 것처럼 보이나 쉴 틈이 없기 때문에 한 번 페이스를 놓치면 말리기 십상이다. 하지만 익숙해지면 고속 터닝을 비롯, 각종 퍼포가 가능하므로 연구가치가 있는 곡. 또한 TRICK의 거의 모든 곡이 이러한 느낌으로 진행되기 때문에 트릭 초심자에게 권장곡. 21소절의 반박 3연타 두 개와 25소절의 반박 4연타. 그 외에 간간이 등장하는 반박 3연타 이외에 주목할 부분은 그다지. 22소절의 부분은 버터플라이를 생각하며 가볍게 뛰어 올라 타이밍을 생각해 밟아주도록.

MANIAC의 난이도는 GENUINE. 최대 반박 7연타가 계속해서 등장하기 때문에 매니악에 익숙해지기 역시 적당한 곡. 최대 문제는 반박 난무를 너무 의식해 빨리만 움직이려 하다보면 곡의 스피드를 앞질러 버려 밸런스가 붕괴될 우려가 있다는 것. 일단 클리어를 노린다면 '느리다!'는 사실을 의식할 필요가 있다. 시작부터 쏟아지는 반박 7연타 패턴. 기본적인 스텝은 트릭에서 크게 벗어나지 않지만 3연타가 아닌 7연타라는 점을 유념해야 한다. 화살표 따라가기에만 급급하면 다리가 꼬여버리니 다음 밟을 부분을 확인해가며 발을 놀려야 한다. 곡이 느리므로 미리 보아두기가 수월할 것이다. 그러나 주의할 점은 곡의 전체적인 템포와는 전혀 상관없이 그 소절만의 박자를 알아야한다는 것. 예로서 7, 9, 10소절들은 곡의 템포와 상관없이 반박 7연타라는 것만 유념하면 리듬을 놓치는 일은 없다. 곡의 마지막 부분이 되는 34소절부터 38소절까지는 앞의 5~10소절까지의 패턴을 아주 약간 변형시켜 놓은 것으로 족보를 잘 보면 연결패턴이 보일 것이다.

◀ 23소절. 슬라이드 처리가 가장 깔끔하다

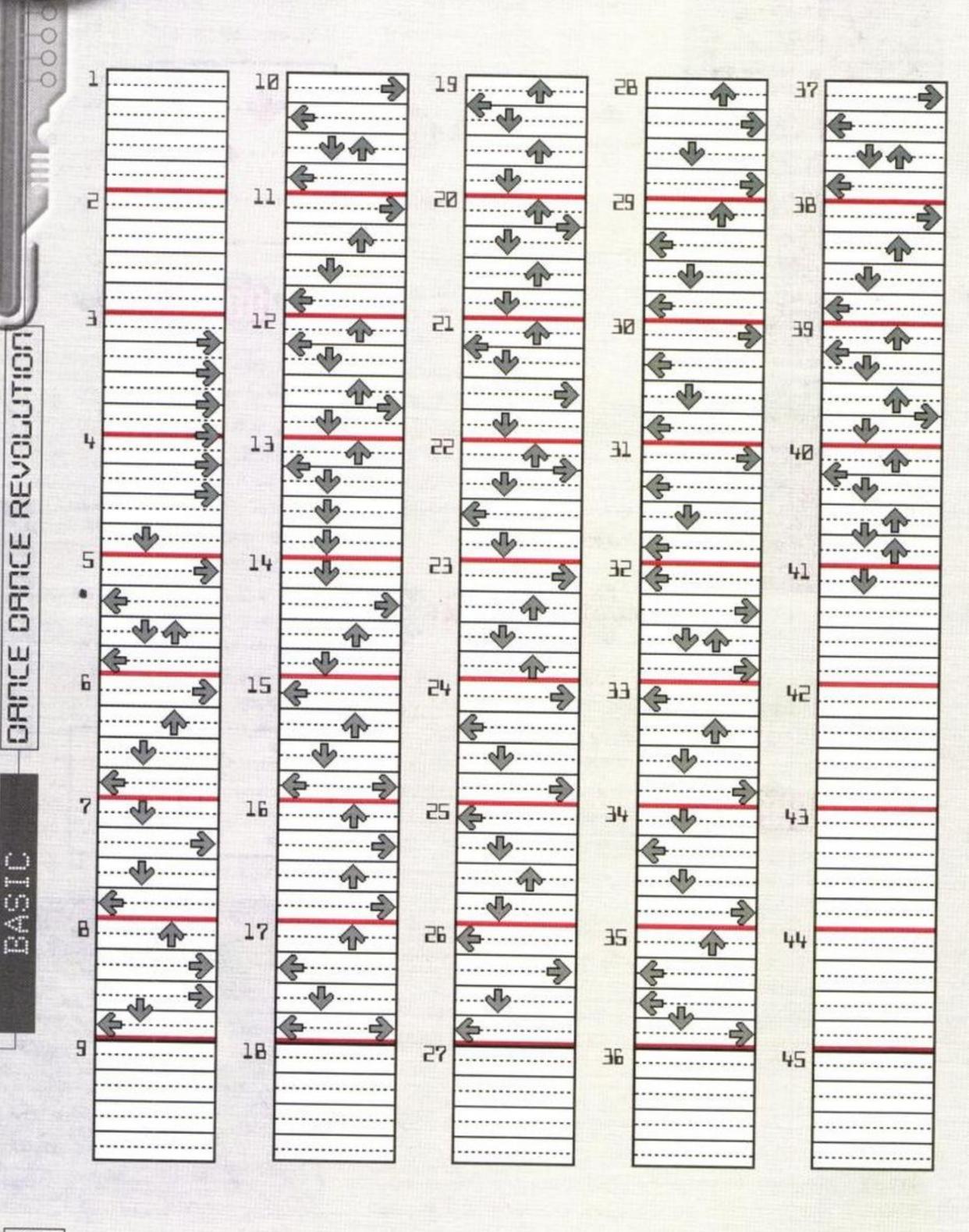
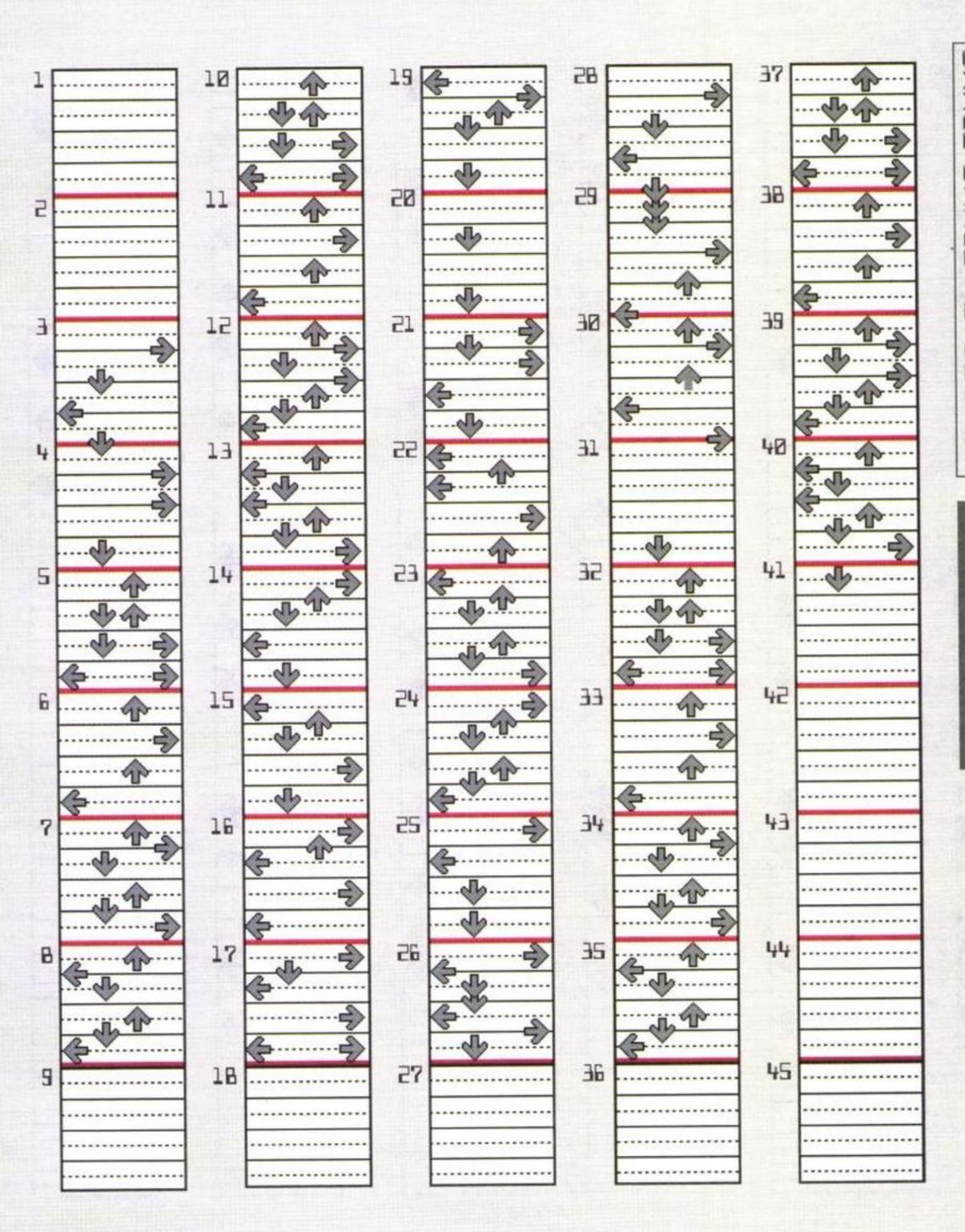
반박 3연타는 당연지사로 등장, 째즈그루브에서 등장하는 변칙 박까지 등장하는 방심할 수 없는 곡이다(그래봤자 느린 것은 마찬가지). 25소절의 변칙 박의 연속 등장 코스가 완벽 클리어를 가로막는다. 부드러운 슬라이드 스텝 2연 마무리가 좋기는 하지만 자신 없으면 따-닥·따-닥(슬로우 템포를 강조한 것임. 쉬고 들어가지 말 것)의 기분으로 두 번 밟아주면 무난하다. 풋츄어 트릭 더블 공략의 기본은 끝에서 끝으로의 이동. 족보를 잘 보고 자신에게 맞는 이동법을 찾아주면 역시 무난하다.

트릭 더블 32소절. 교대로 밟는다

DANCE DANCE REVOLUTION

NORMAL

TRICK

MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 167

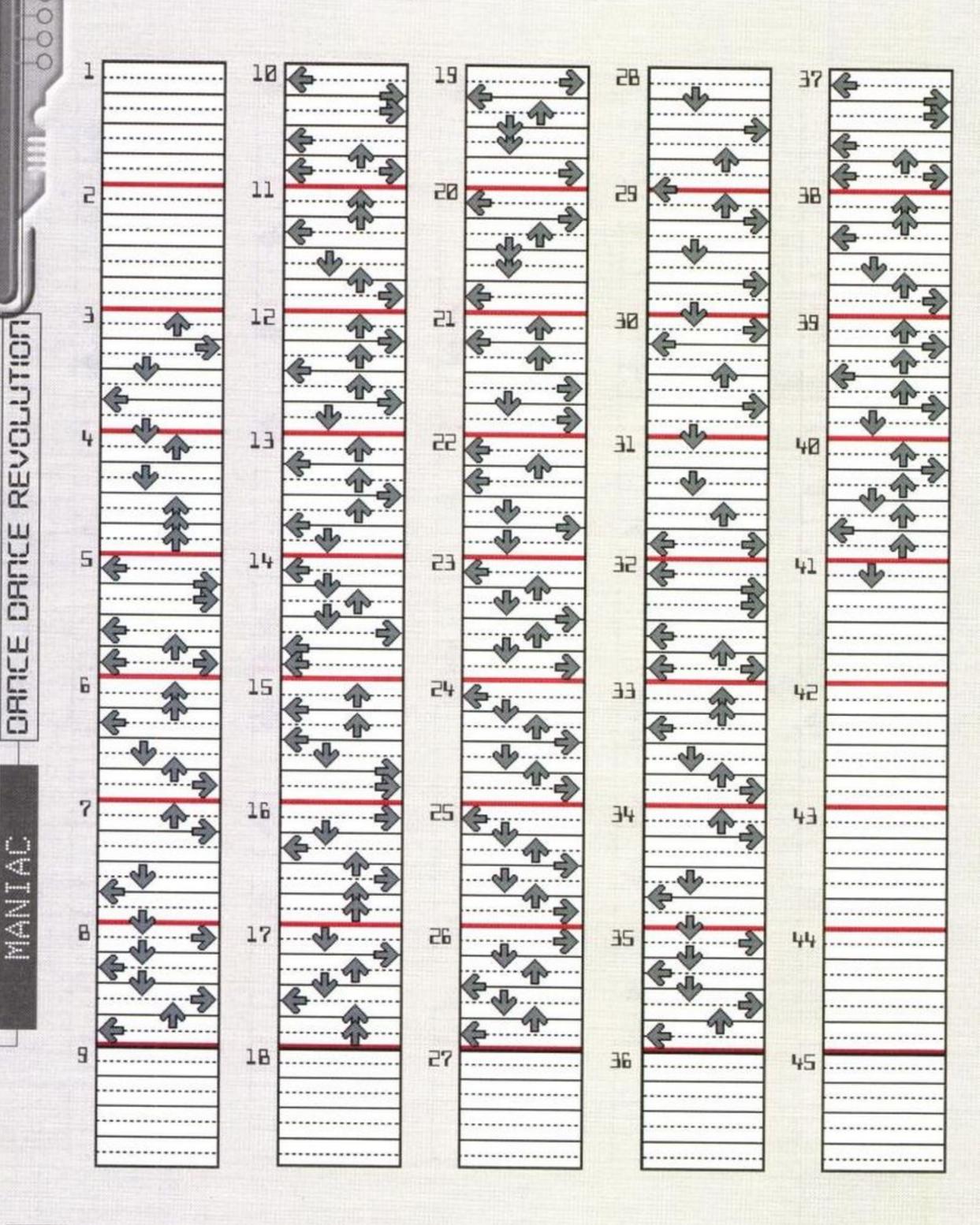
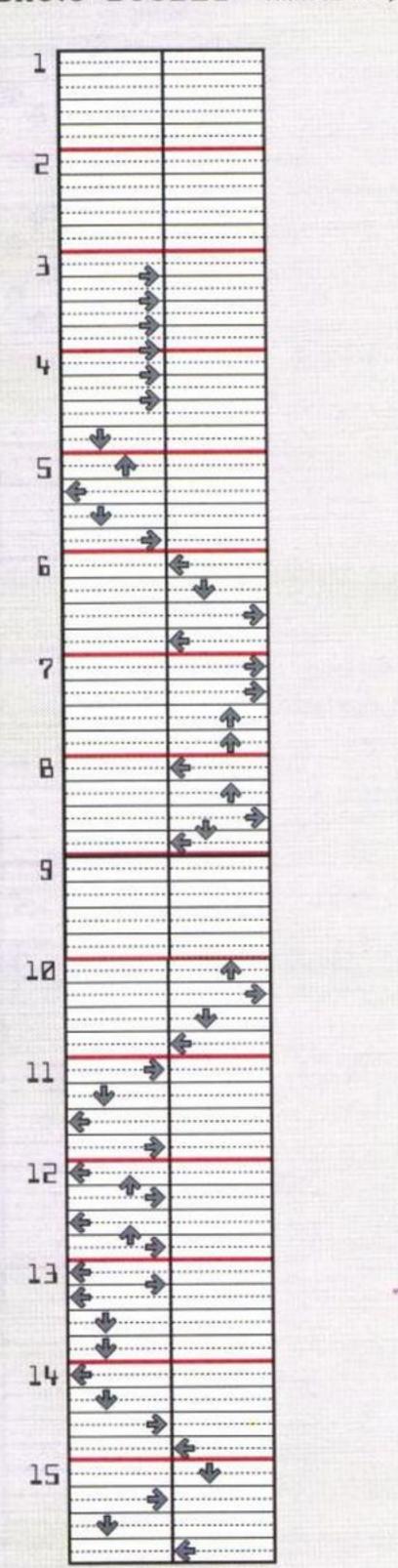
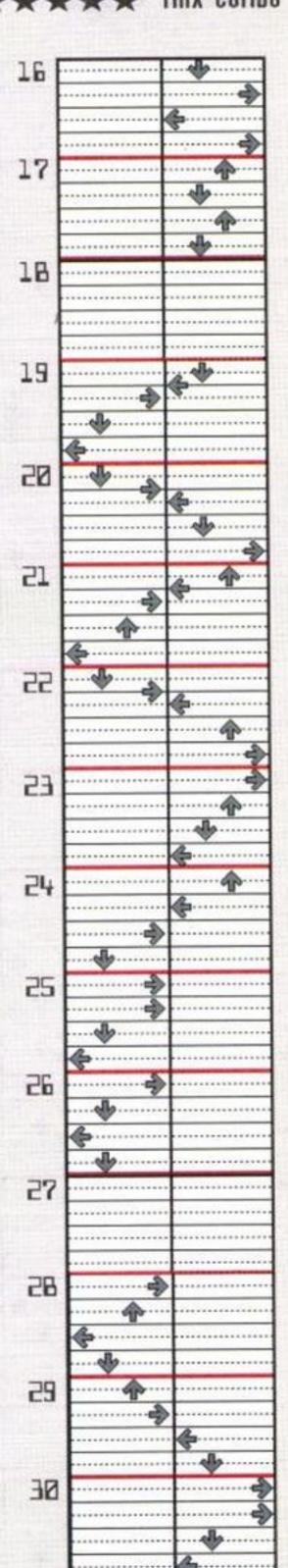
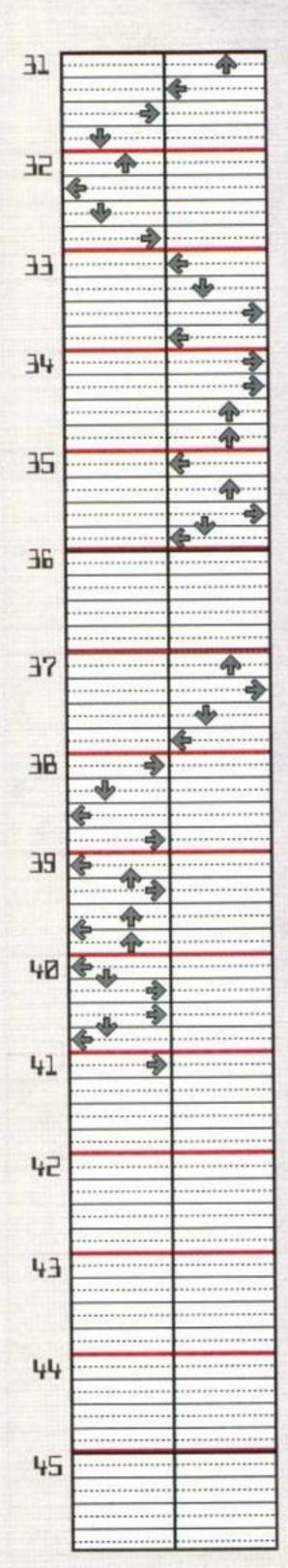
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45

DANCE DANCE REVOLUTION

TRICK

MANIAC

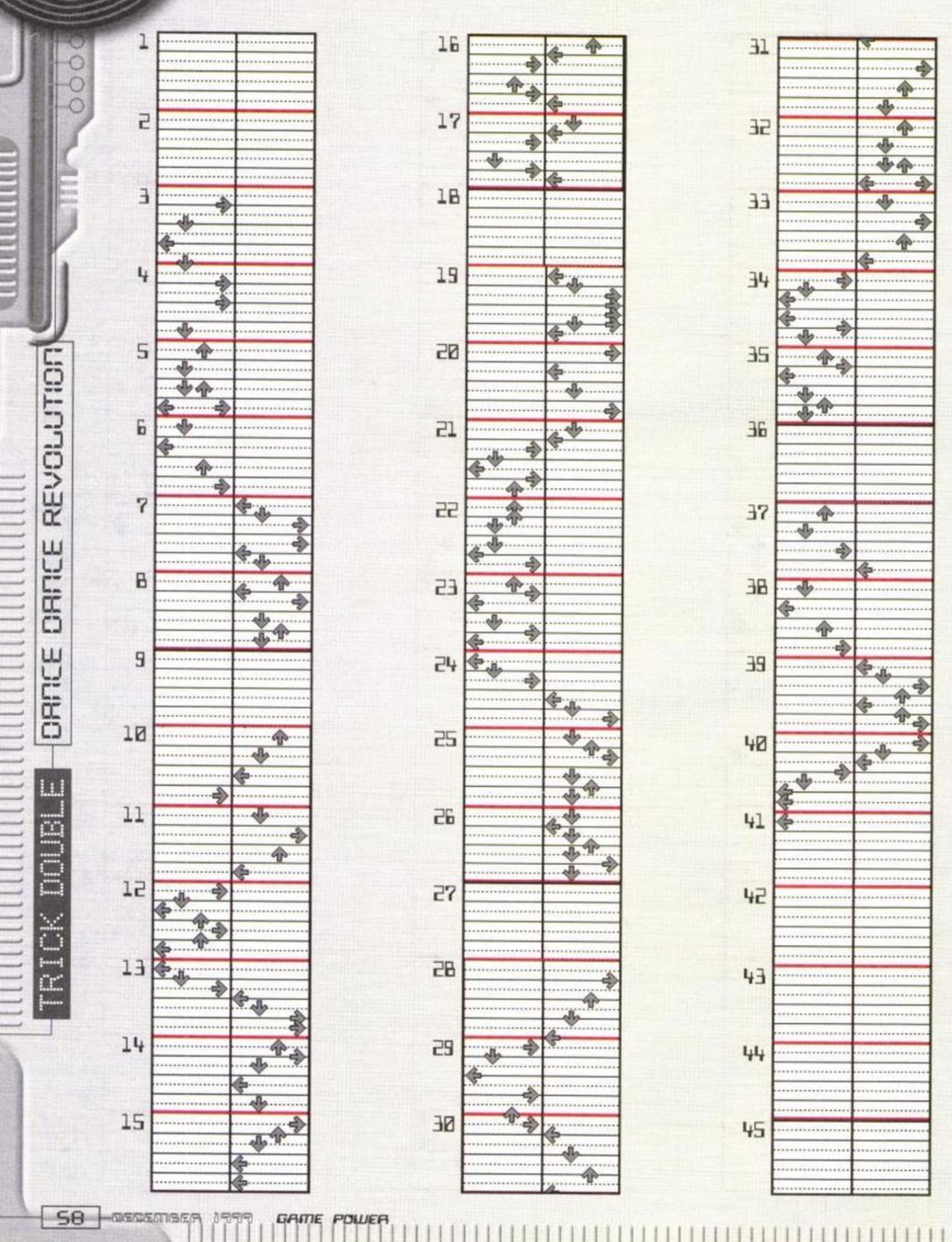
GENUINE ★★★★★★ MAX COMBO 208

DANCE DANCE REVOLUTION

MANIAC

BASIC DOUBLE MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 149

DANCE DANCE REVOLUTION

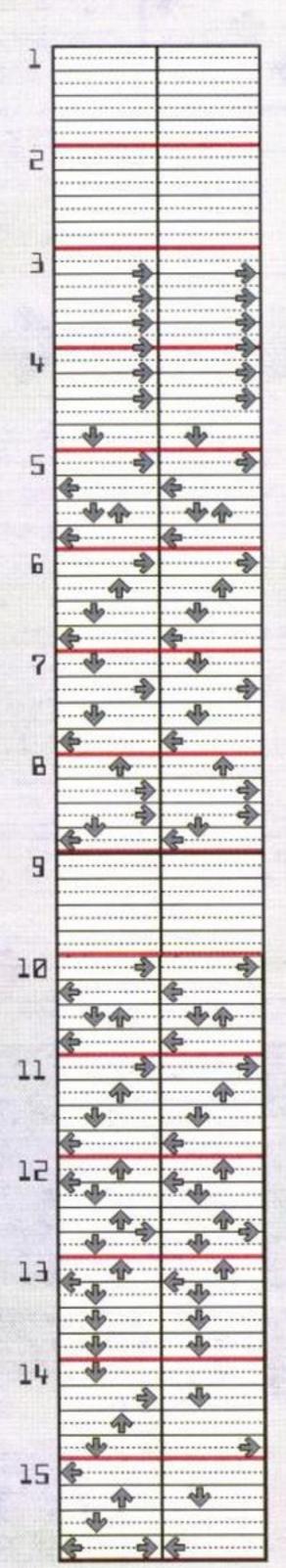
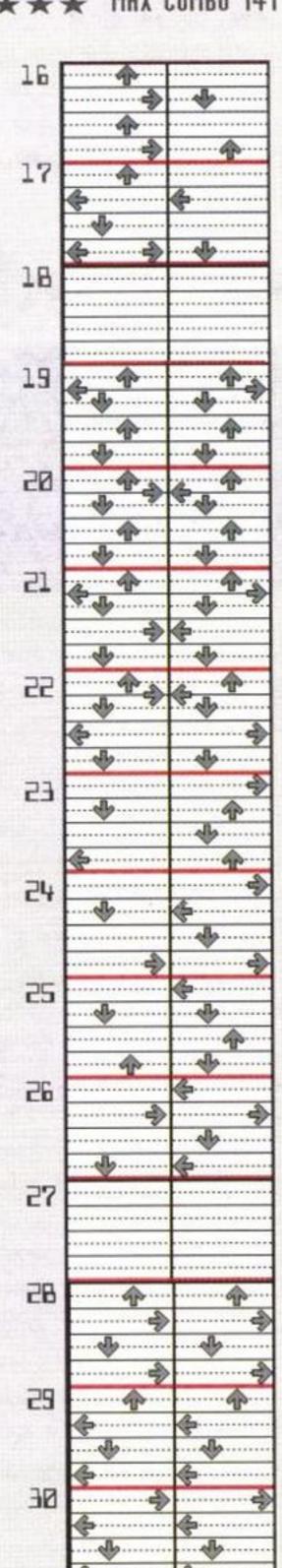
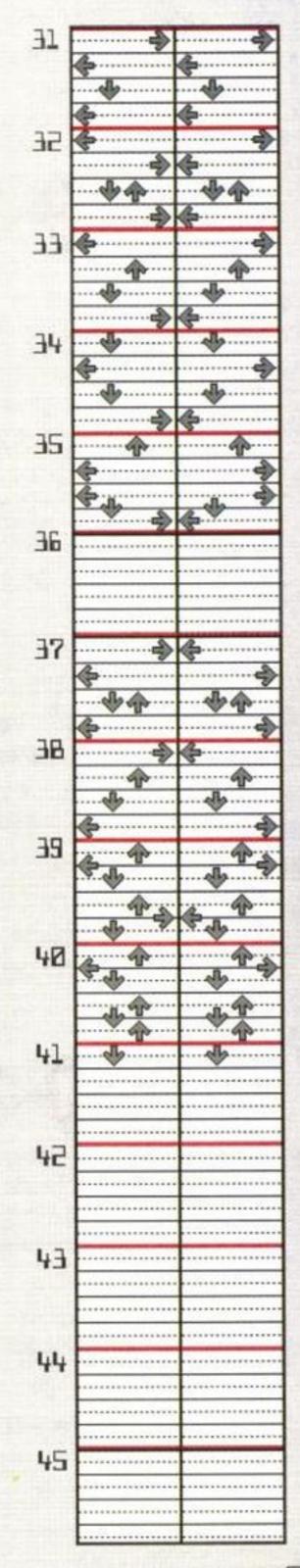
BASIC DOUBLE

TRICK DOUBLE

GENUINE ★★★★★★ MAX COMBO 180

BASIC COUPLE

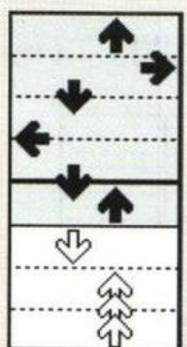
SUPERIOR ★★★★ MAX COMBO 141

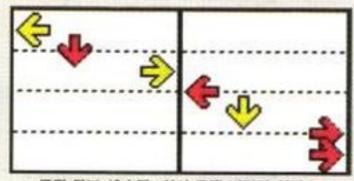
DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC COUPLE

배경에 깔리는 경쾌한 피아노 리듬으로 분위기가 상당히 변해있다. 원곡에 비해 리듬타기가 상당히 까다로워져서 공략이 쉽지는 않을 듯. '풋츄어 재즈', '우지 재즈' 등으로 부른다.

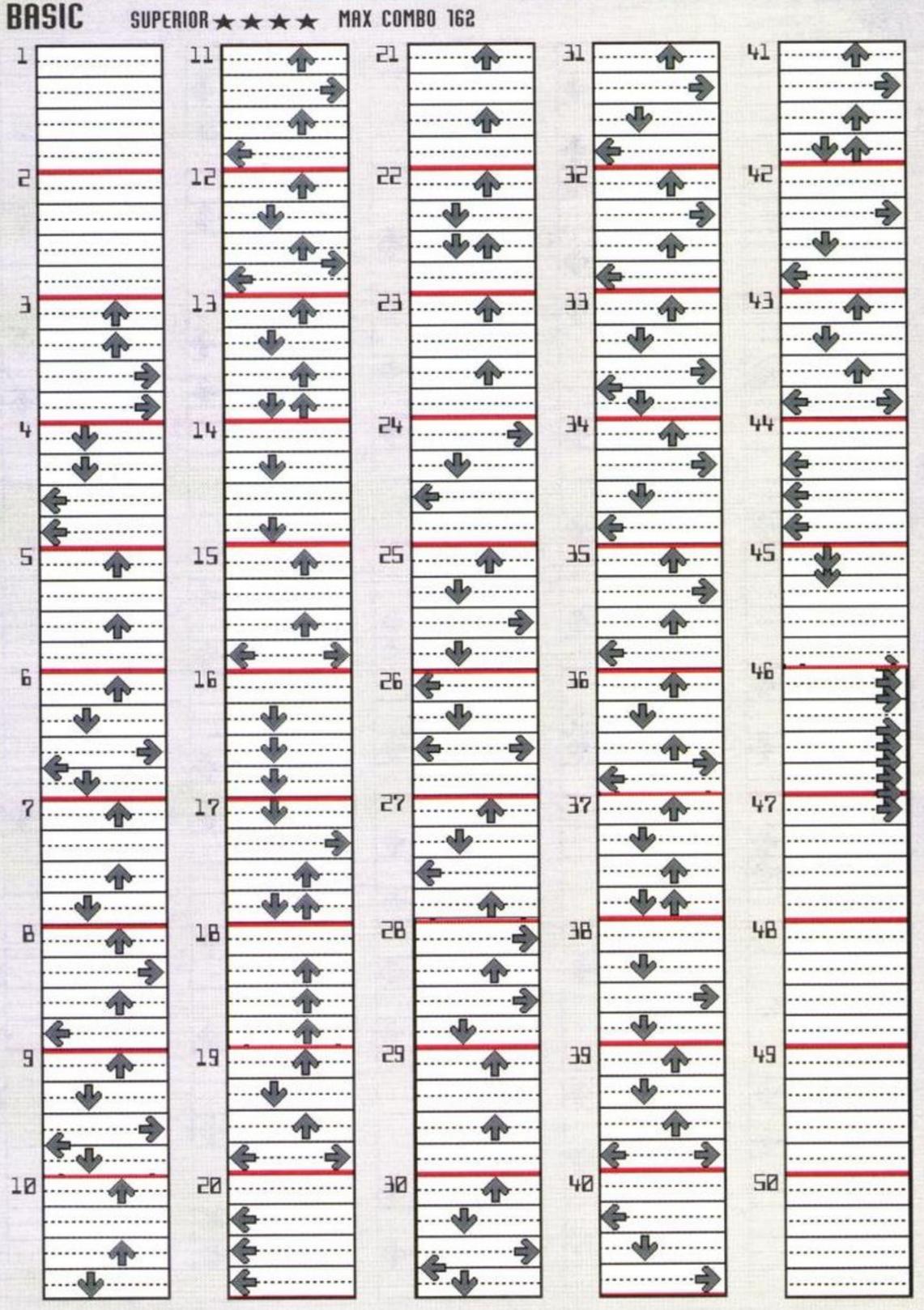
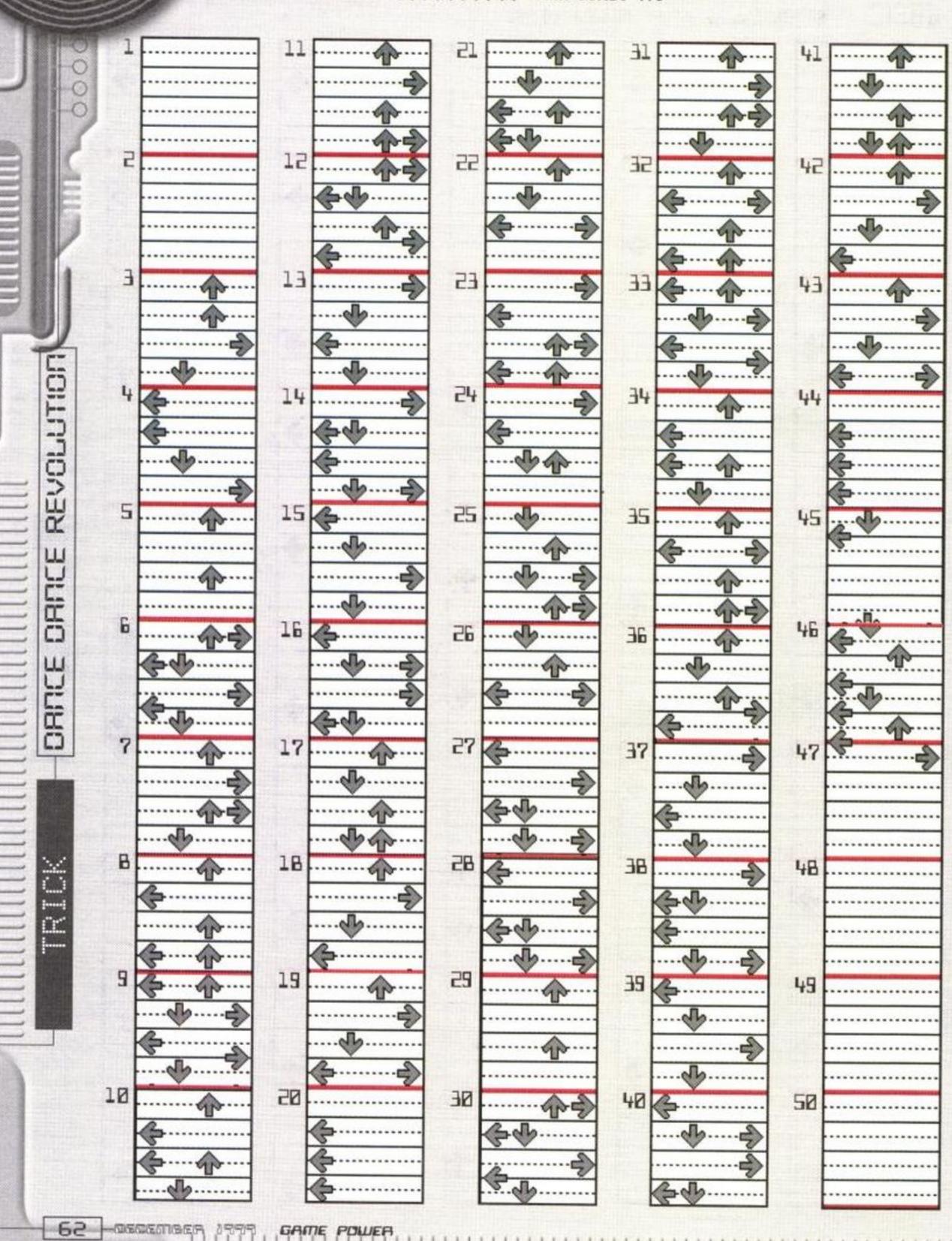
변칙 리듬과 반박 3연타의 연속으로 쉬운 곡은 아니다. 11~12소절의 반박 3연타 3연속 세트는 처음 보면 다소 당황할 수 있으나 발의 위치를 잘 생각하면 쉽게 진행 할 수 있다. ⇧·⇦·⇩는 오른-왼-오른으로, 이어지는 ⇧·⇨·⇩는 왼-오른-왼으로, 다시 ⇧·⇦·⇩는 오른-왼-오른으로 처리하면 OK. ⇧·⇦, ⇧·⇨부분을 슬라이드로 처리해도 좋다. 13소절 이후부터는 위에서 설명한 두 가지 패턴이 간간이 조합되어 나오는데 이 부분도 마찬가지로 넘길 수 있다. 17소절부터 정박과 반박 3연타가 혼합된 부분은 구간별로 대칭구성이 되어있어 방향 바꿔가며 터닝이 가능. 29소절부터는 다시 5, 10소절과 마찬가지의 패턴으로 진행되다가 마지막 부분인 35소절에 11소절과 비슷한 패턴이 나오는데 마무리 부분이 약간 변형이 되어 있지만 36소절에 반박 스텝이 살짝 추가되어 있는 것뿐이므로 걱정 말고 넘어가도록.

5소절에 등장하는 ⇩⇧·⇩⇨·⇦⇨ 양발 점프구간은 곡의 템포가 느리다라는 것을 항상 염두. 천천히 뛰어 타이밍을 잡으며 본격적으로 진입하자. 7, 8소절부터 시작되는 반박 3연타 네 개들이 세트는 베이직의 11소절에서 설명했던 것처럼 왼발시작-왼발마무리, 오른발시작-오른발마무리의 방식으로 밟아주면 된다. 11~12소절까지는 트릭이라고 보기 힘든 반박 7연타 연속 구간. 조급해 할 필요 없이 눈으로 확실히 짚어가면 실수 없이 갈 수 있다. 미리 족보를 보고 머리 속에 운족을 그려보는 것이 좋을 듯. 11소절에 앞서 10소절의 마지막이 왼발로 끝나는 어려움이 있다는 것을 유념하면서 11, 12 소절을 넘기자. 그 이후부터 나오는 패턴들은 앞에서 설명한 것 그대로 참조해가며 진행하도록 하자.

'까다로운 리듬'이 무엇인지를 확실히 경험할 수 있는 곡. 일단 시작 3소절부터 전에 볼 수 없었던 이상한 변박으로 출발. 그저 정박이겠거니…하고 방심하면 시작과 동시에 야유와 함께 화면이 어두워 질 수 있으니 정신 바짝 차려야 한다. 족보를 자세히 보면 알겠지만 4분박(정박)도 아니고 8분박(반박)도 아니고 16분박(반의 반박)도 아닌 16분의 3박이다. 16분의 3박 3연타에 정박 두 개, 반박 한 개로 마무리. '따-따-딴·딴·따따'라는 리듬을 확실히 각인시키고 밟는다. 잘 안들리는 리듬이므로 힘들다면 그냥 GOOD으로 넘겨버리자. 5소절부터 ⇦·⇧·⇦⇨처럼 동시밟기가 들어간 반박 3연타가 등장하므로 초주의. 6, 7소절에서 반박 3연타, 2연타 부분을 확실히 구분에서 패닉에 빠지지 않도록 역시 주의. 다음으로 이어지는 11~16소절까지는 보통 매니악에서 볼 수 있는 반박 7연타 묶음으로 구성되어있다. 그저 생각 없이 반박 7연타 리듬만 타다보면 17, 18소절의 반박 5연타+정박 하나 패턴에서 무너질 수 있으니 주의. 다시 19, 20소절은 반박 3연타 두개 묶음이니 다시 조심. 21~24소절은 반박 7연타로 바쁘게 밟아주다가 25소절에서 갑자기 한가해 지는데 역시 흐트러지지 않도록 역시 요주의. 이 부분 역시 곡을 많이 들어보지 않으면 확실히 리듬타기가 까다로우므로 힘들다면 GOOD 처리하자. 나머지는 앞부분의 반복.

◀ 3~4소절. 까다로운 리듬

묘하다. 반박 3연타는 트레이드마크지만 스텝 자체는 복잡하지 않다. 어쩌면 베이직 PUT YOUR FAITH IN ME보다 쉬울 수도 있다. 스텝이 쉬우므로 퍼포를 연구해 보는 것도 괜찮다. 하지만 트릭 더블은 만만치 않다. 반박 3연타와 변칙리듬을 비롯, 최대 7연타와 1패널 연타(ex: ⇧·⇧·⇧연타)까지 포함된 강적이다. 반박 7연타의 경우는 패널을 횡단하게 되므로 스텝의 시야가 넓지 않으면 낭패보기 십상이다. 횡단의 패턴을 나름대로 익히는 것이 기본.

▲ 트릭 더블 12소절. 역시 교대 밟기가 안전

BRILLIANT 2 U

■BPM 149 - NAOKI ■등장스테이지: 1, 2스테이지

BASIC SUPERIOR★★★★ MAX COMBO 162

BASIC DOUBLE

SUPERIOR ★★★★ MAX COMBO 165

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC DOUBLE

28 37 46

29 38 47

30 39 48

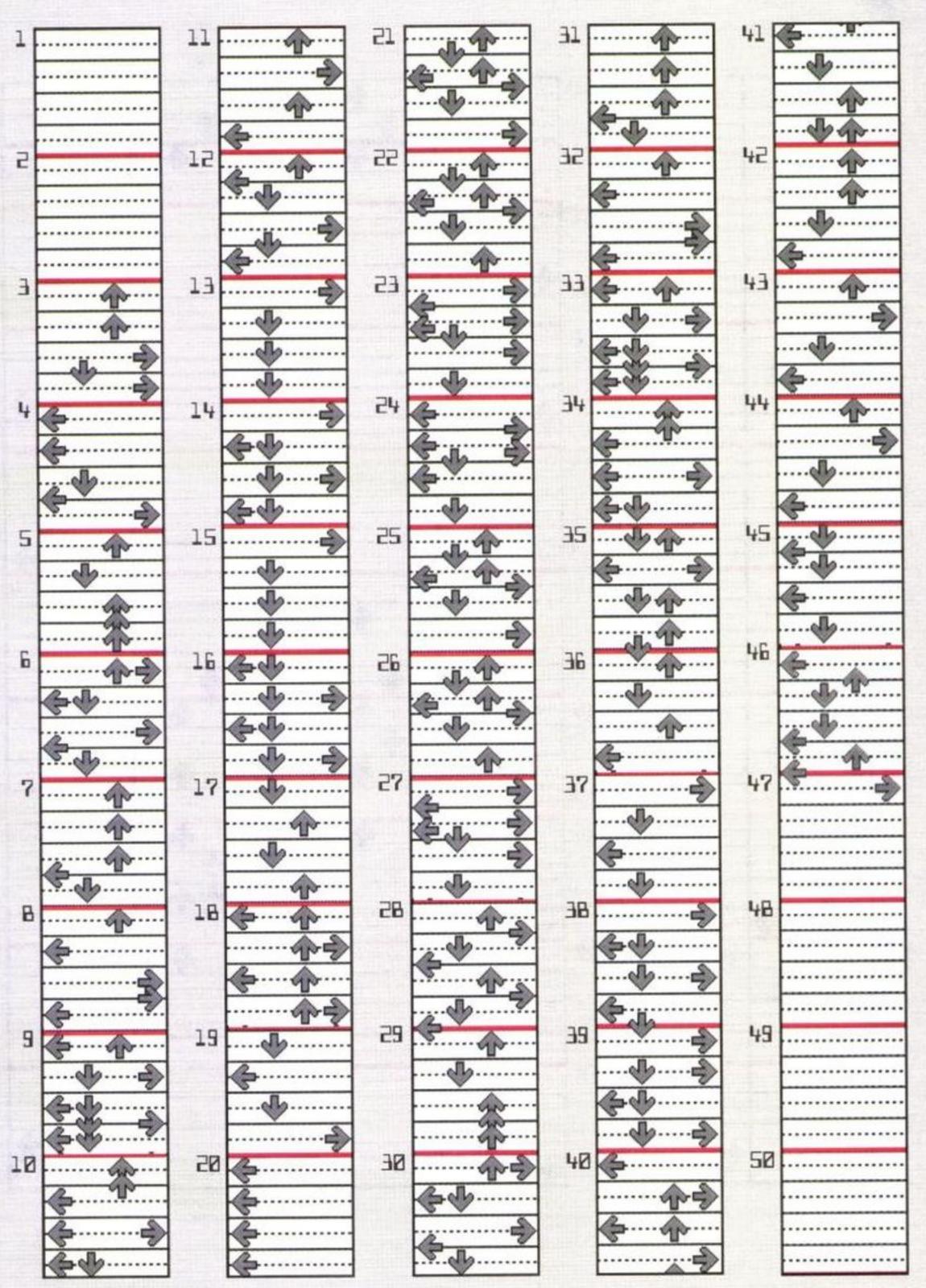
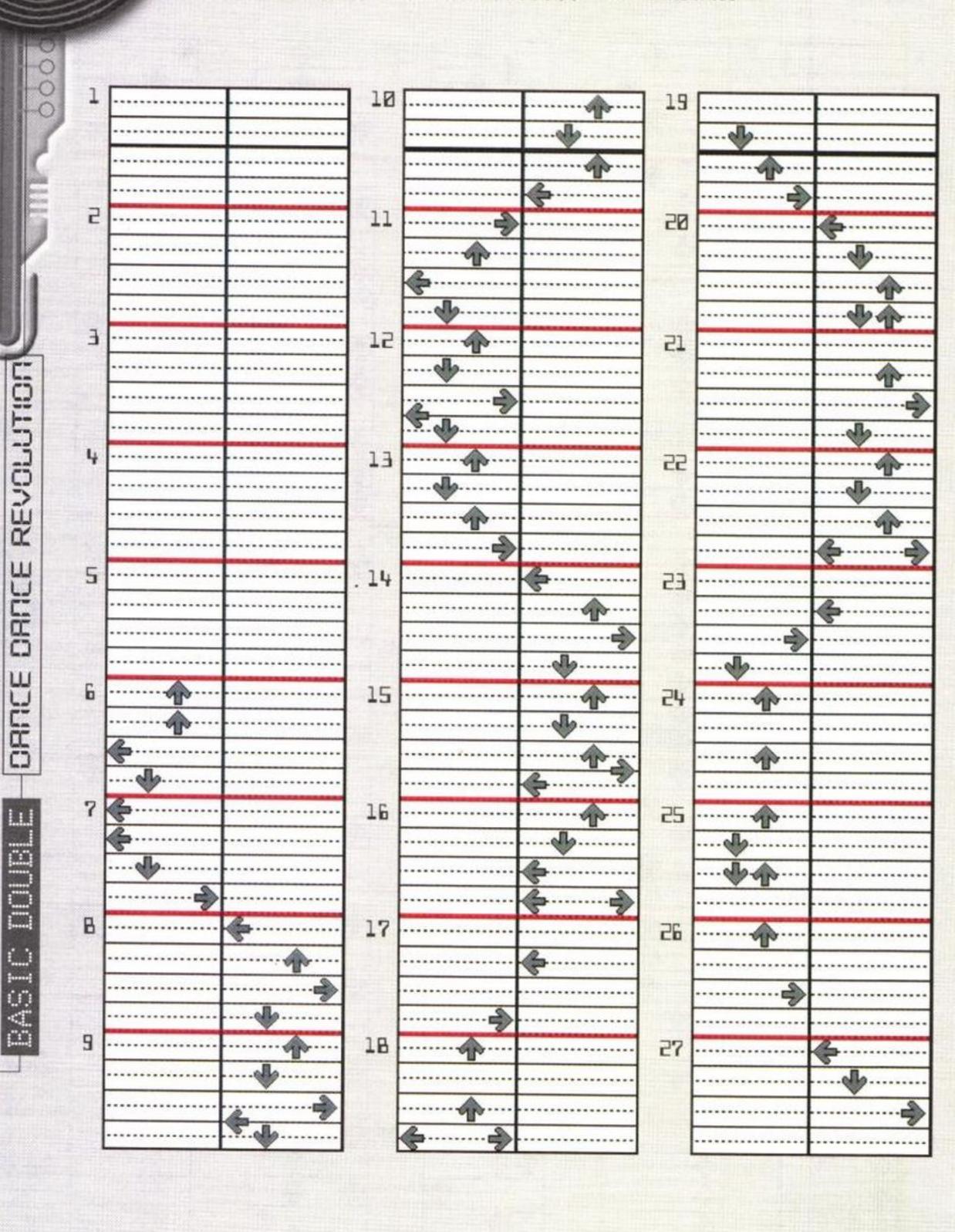
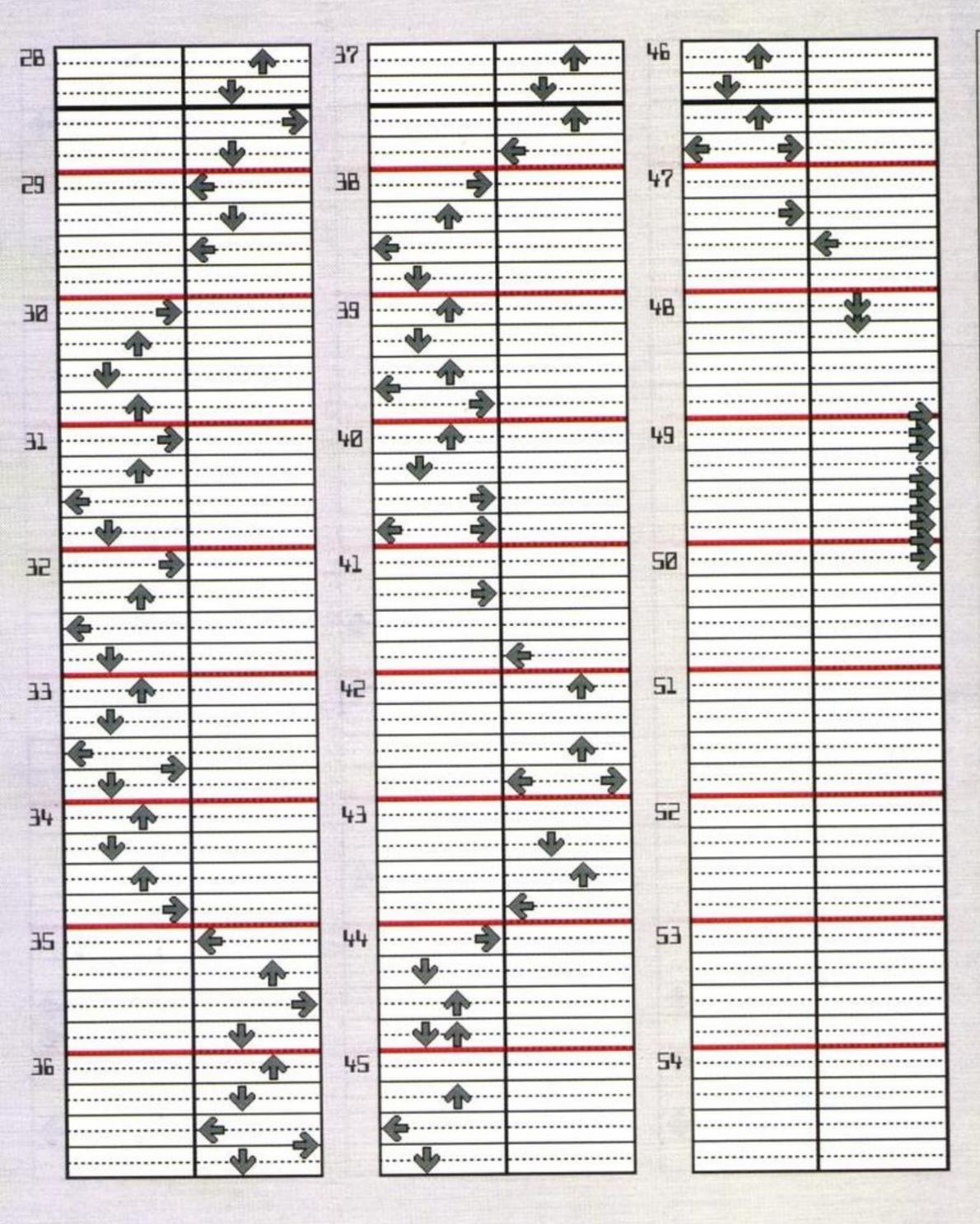
31 40 49

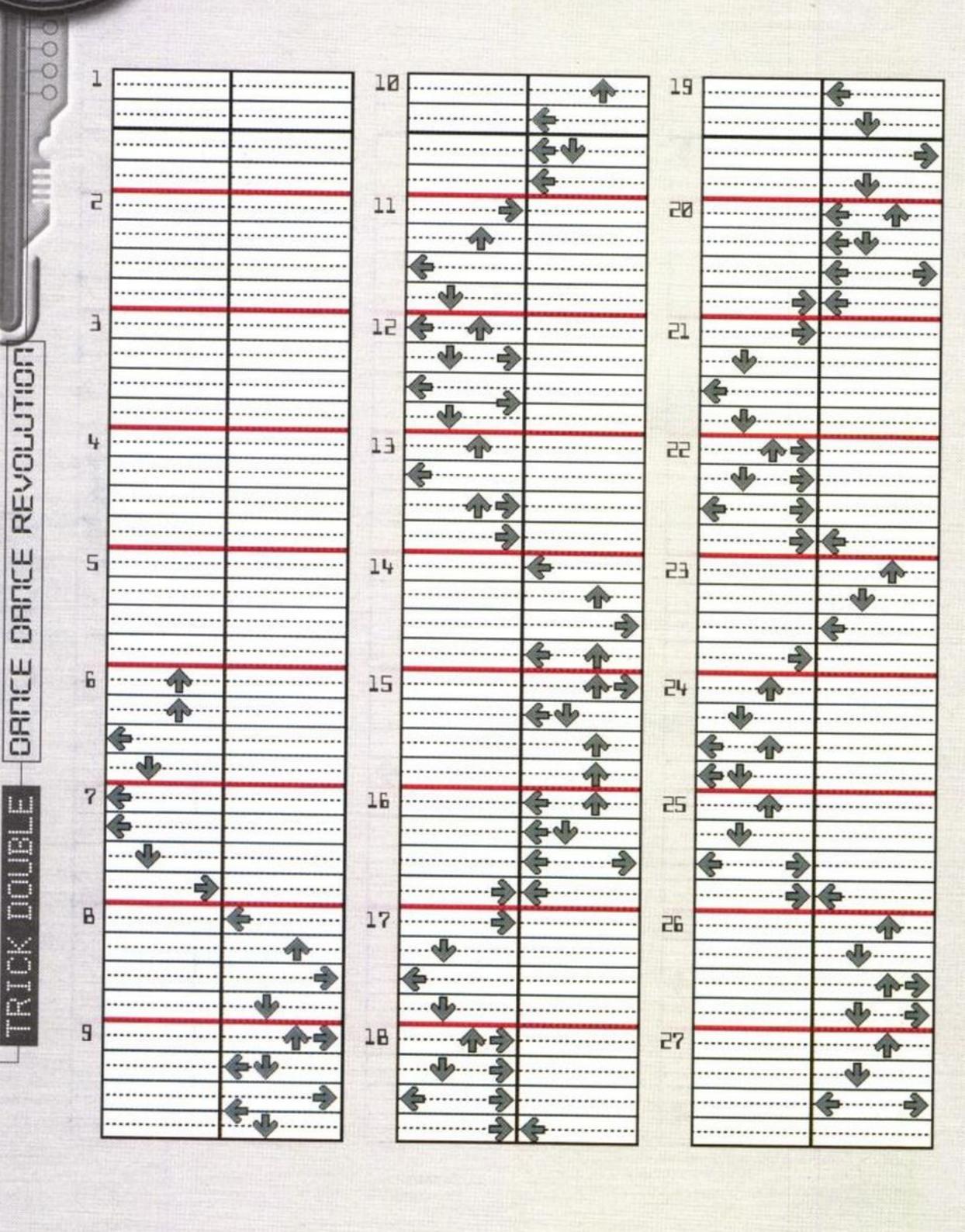
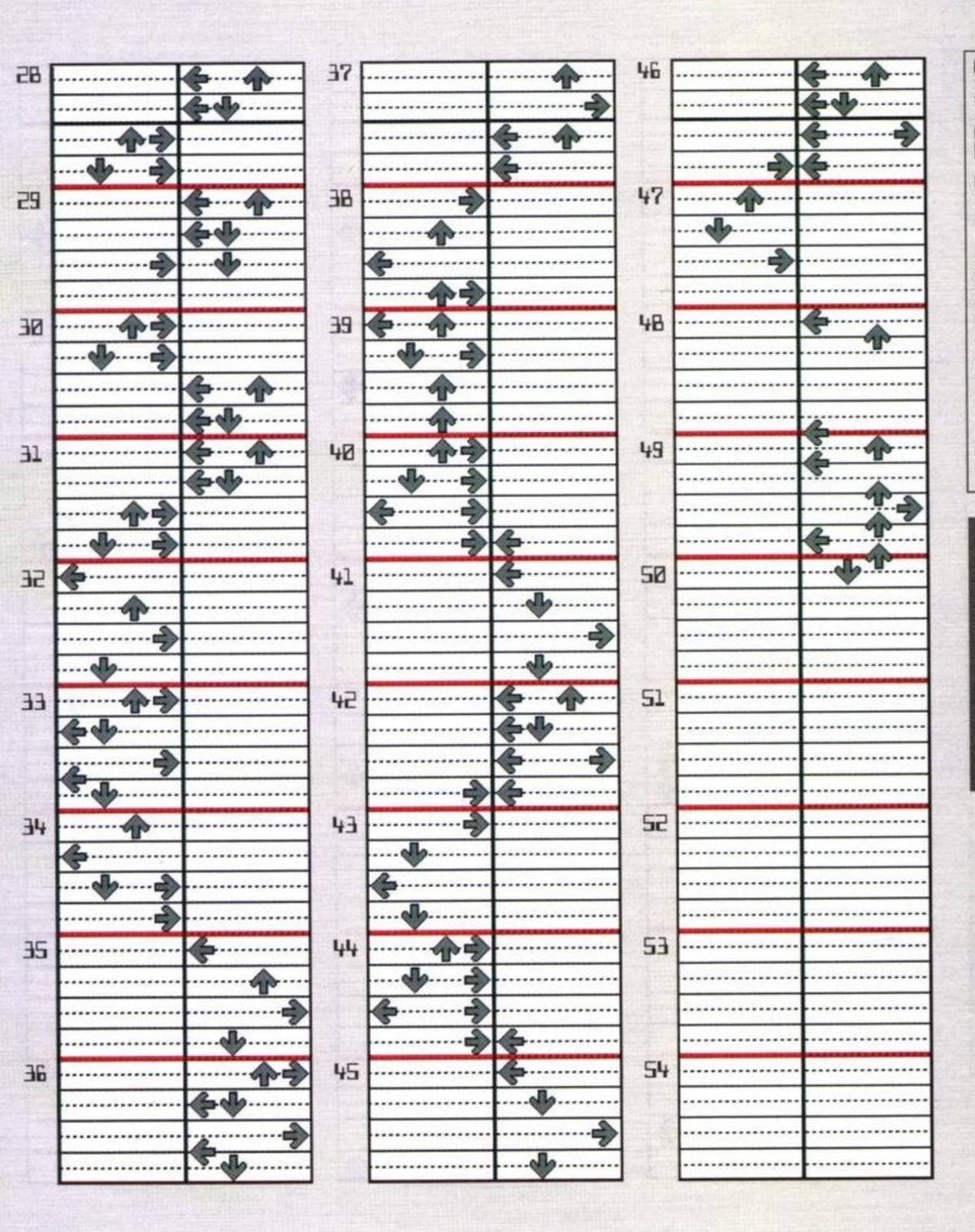
32 41 50

33 42 51

34 43 52

35 44 53

36 45 54

TRICK DOUBLE

MAVELROUS ★★★★★ MAX COMBO 180

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27

DANCE DANCE REVOLUTION — TRICK DOUBLE

DANCE DANCE REVOLUTION

TRICK DOUBLE

28 29 30 31 32 33 34 35 36

37 38 39 40 41 42 43 44 45

46 47 48 49 50 51 52 53 54

BASIC COUPLE

SUPERIOR ★★★★ MAX COMBO 149

1 2 3 4 5 6 7 8 9

10 11 12 13 14 15 16 17 18

19 20 21 22 23 24 25 26 27

DANCE DANCE REVOLUTION

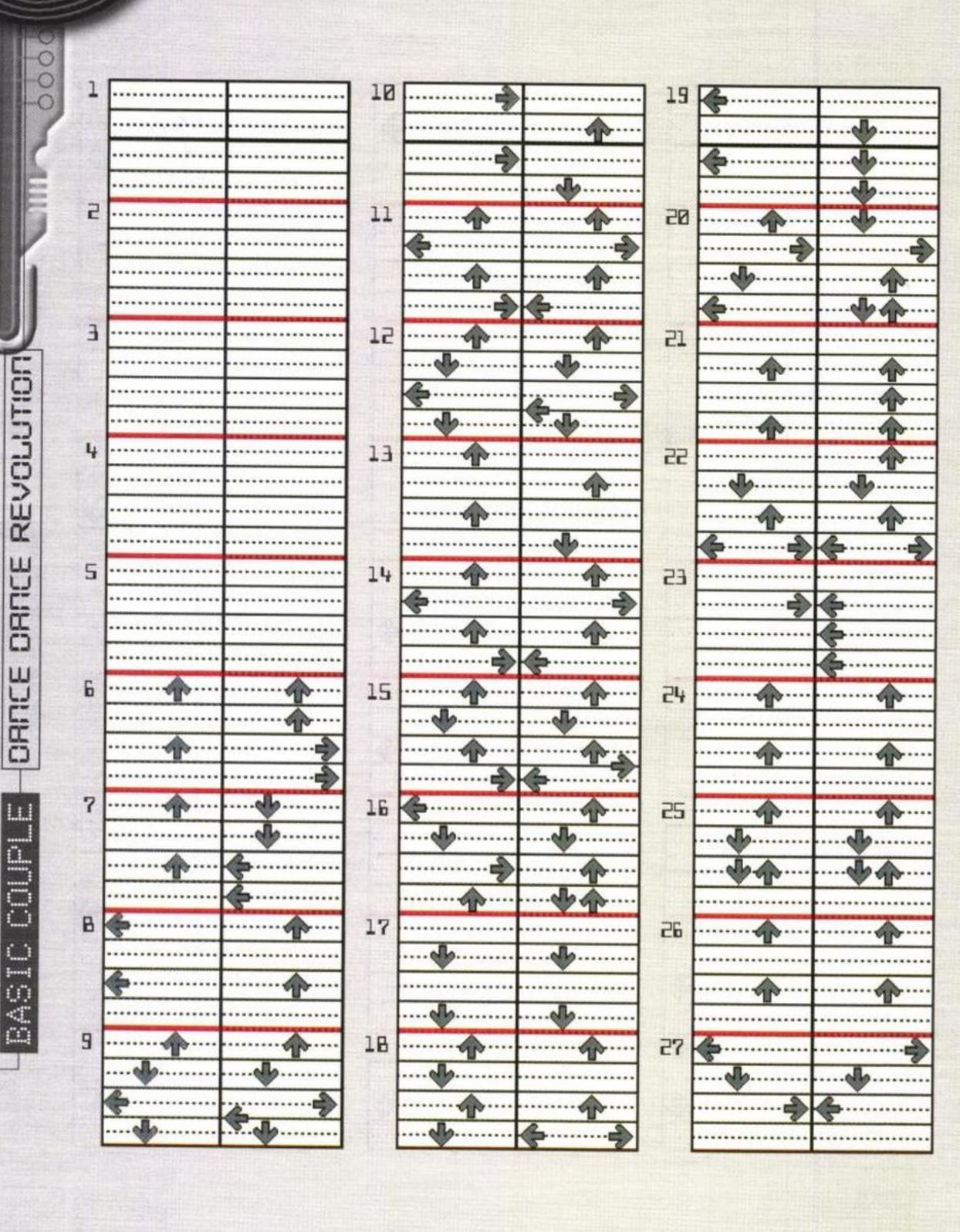
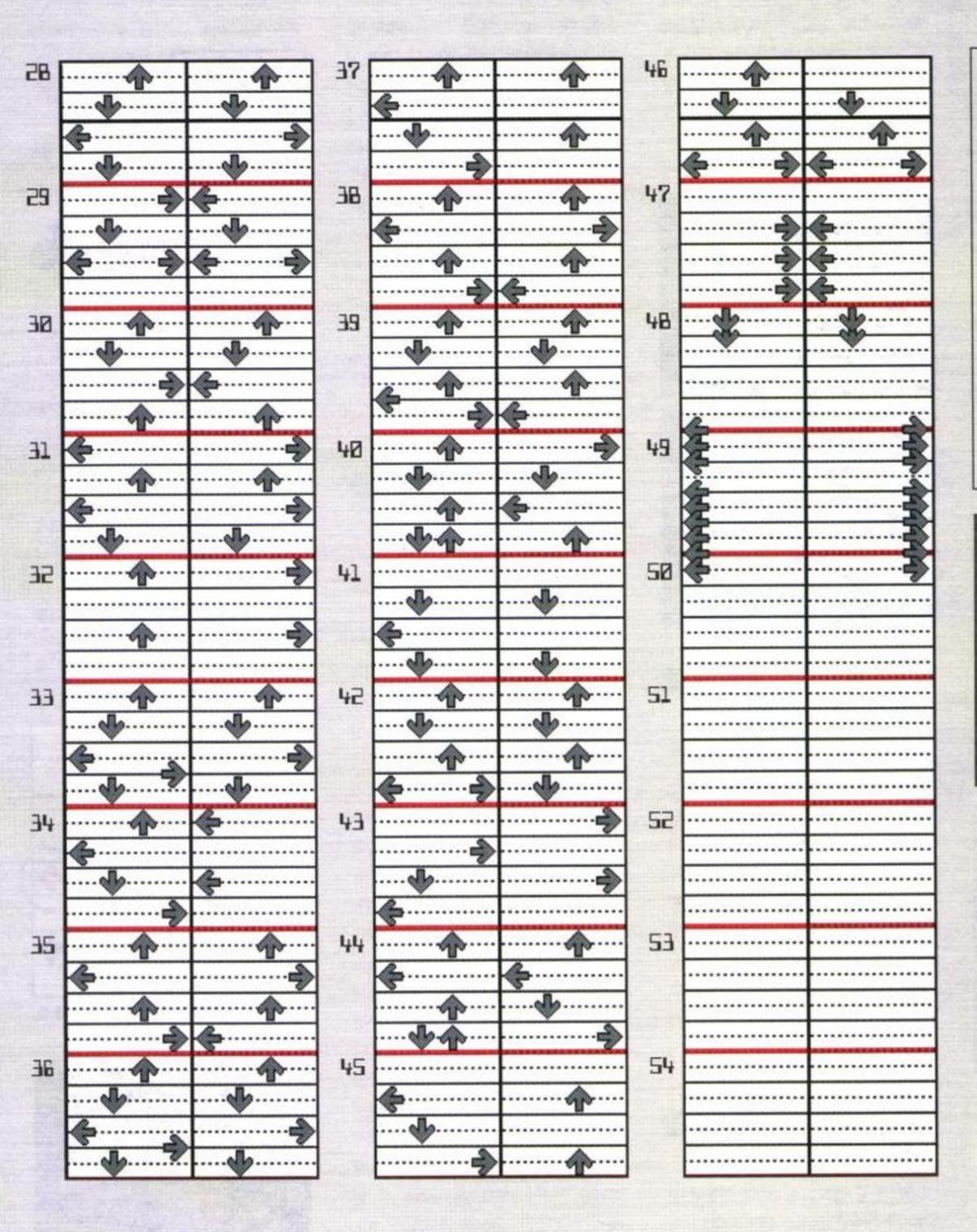
BASIC COUPLE

DANCE DANCE REVOLUTION

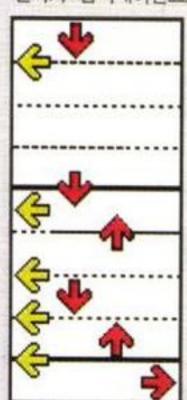
BASIC COUPLE

28 29 30 31 32 33 34 35 36

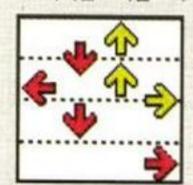
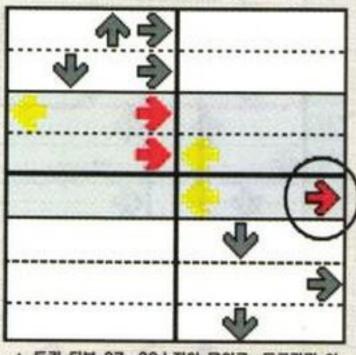
37 38 39 40 41 42 43 44 45

46 47 48 49 50 51 52 53 54

코나미 오리지날 보컬 곡. 제법 빠른 리듬에 긴박감 넘치는 디스토션 기타음과 보컬이 제목 그대로(의역하자면 '당신에게 영광을') 상당히 강한 느낌을 주는 곡이다. 중수 이상 플레이어에게 상당히 인기를 얻고 있는 곡. 줄여서 'B2U', '브릴', 혹은 아티스트의 이름을 따 '나오키'라고 부른다.

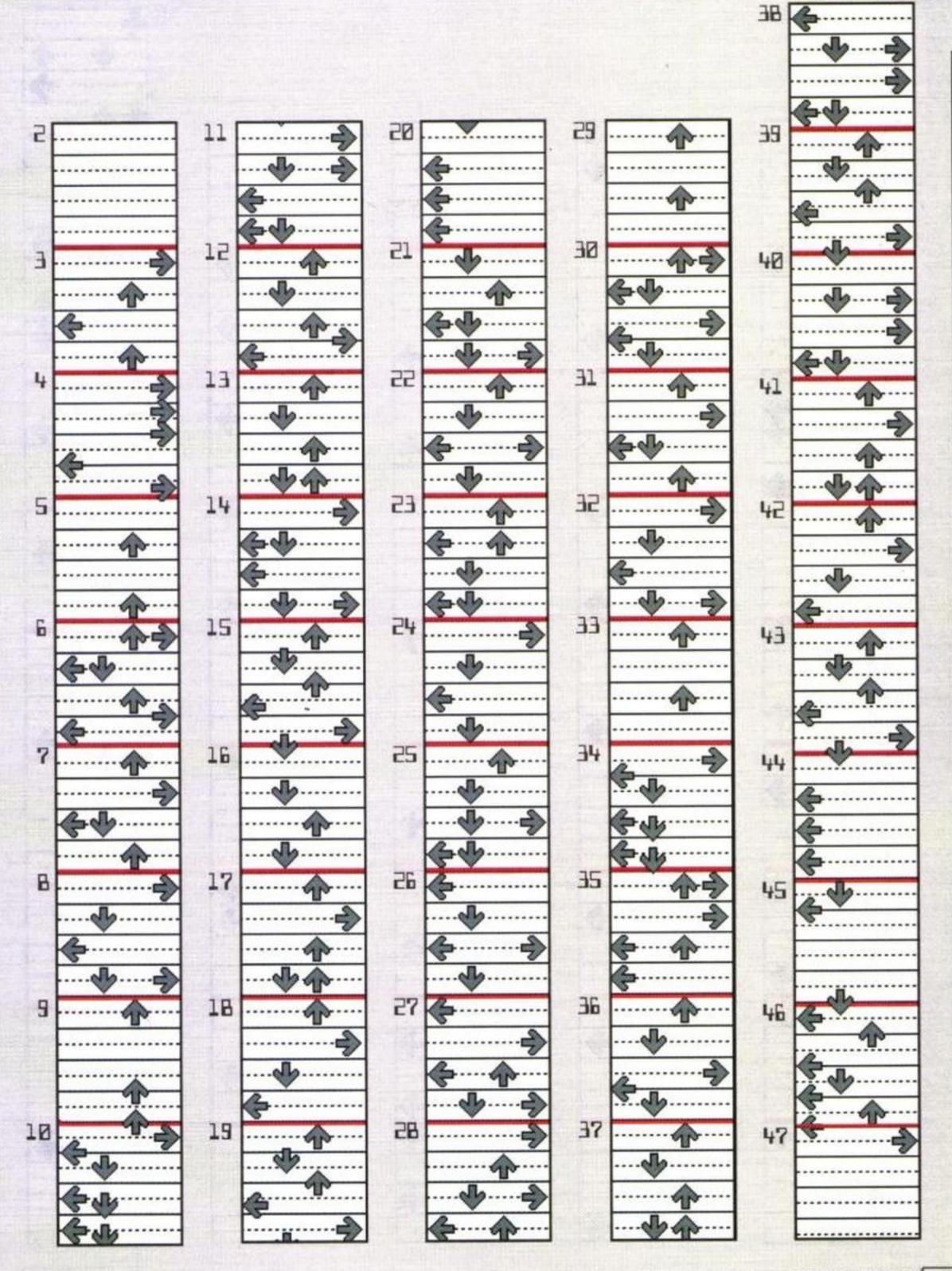
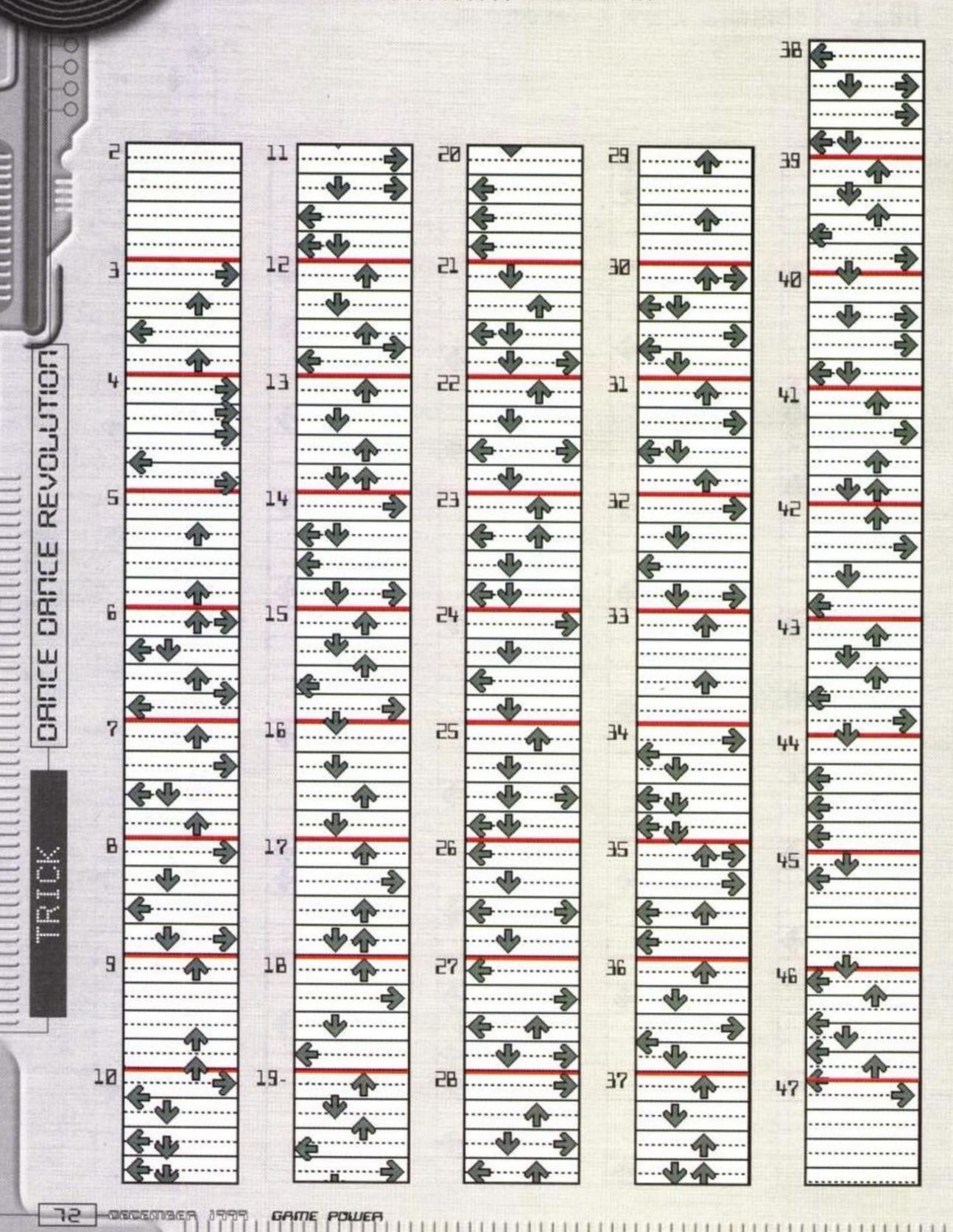
간간이 반박 3연타가 등장한다는 것만 빼면 난이도에 비해 그리 주의할 점은 눈에 띄지 않는다. 역시 간간이 등장하는 ↑↓동시 밟기 부분도 미리 보고 있다가 몸만 약간 틀어주면 하등 문제없다. 45, 46 마무리소절 '빠밤 · 빠바밤 · 빠바바바바밤'에서 간질환자처럼 한다리 덜덜 떨지말고 두 발로 우다다다 달리는 오빠달려퍼포를 써주어 멋진 피니쉬. 갤러리의 곱지 않은 시선을 즐기며 우리 모두 멋진 피니쉬.

관건은 동시밟기. 동시밟기 부분이 상당히 많아 잦은 점프로 인한 체력소모가 제법 있을 것이다. 8~9소절 ←↑ · ← ↑ · ↓→, 11~12소절 ↑→ · ↑→ · ←↓, 21소절 ←↑ · ←↓ 등 군데군데 깔려있는 동시밟기 구간의 능숙한 처리가 관건. 그 외에 반박 3연타부분은 그리 어렵지 않다. 마무리에서는 반박 3연타와 반박 6연타가 콤비네이션으로 나오는데 앞서 말한 '빠밤 · 빠바밤 · 빠바바바바밤' 리듬에 맞추어 강하게 달려준다. 왼발은 ←에 놓고 오른발로 나머지 처리하면 OK.

◀ 45소절 이후 피니쉬 리듬. 빠밤 · 빠바밤 · 빠바바바바밤!

이 정도라면 MANIAC의 찝찌름한 피맛을 느끼기에 전혀 부족함이 없다. 첫번째 난관은 9소절 후반부 ←↓ · ↓→ · ←↓ 연속 동시밟기 구간. 이게 반박 3연타라는 점이 문제다. 그저 '빠르게 움직여라' 라는 말 밖에… 그 후 계속 등장하는 정박 연속 동시밟기 구간에서 체력을 야금야금 갉아먹힌 플레이어는 21~27소절 '극악! 발로 비트매니아!' 구간에 돌입하게 된다. 반박 2연타+반의 반박 3연타+반박으로 이루어진 6연타 세트가 무려 일곱 번이나 출현! 그저 귀에 들리는 브릴리듬 '빠빠 · 빠라바 · 빠~'에 맞추어 움직여 주면 된다. 따로 운족법을 족보로 만들어 놓기는 했지만 정작 문제는 그대로 발이 따라주느냐는 것. 사람하라고 만든 것이니 사람이라면 열심히 연습해 보자. 분명 된다. 문제는 리듬! 조언이라면 반의 반박을 밟을 때 거의 동시에 밟는 느낌으로 처리하라는 것. 완전동시는 MISS일 뿐. '거의 동시'라는 것이 중요. 27소절까지 끝내면 28에 반박 8연타가 등장하는데 시계방향 인터닝 2회전으로 처리할 수 있다. 21~27소절 리듬으로 착각하여 허무하게 무너지는 일이 없도록. 이후에는 ← ↓ · ↓→ · ←↓ 반박 3연속 동시밟기 구간이 한 번 더 등장하고(33소절) 전반부와 비슷한 구성이다. 마무리는 베이직 · 트릭처럼 '빠밤 · 빠바밤 · 빠바바바바밤' 리듬을 타는 것이 절대 아니므로 주의.

◀ 21소절, 빠빠 · 빠라바 · 빠~

전체적으로는 정박 구성이므로 느낌 자체는 허하다. 하지만 스텝의 내용이 풍부하므로 곡의 스피드의 치일 우려가 있다. 거의 스피드와의 싸움. 횡단이 연속으로 등장하는 것도 눈에 거슬린다. 곡을 외우고 있는 여부에 상관없이 처녀 플레이에서는 성공하기 힘든 곡 중의 하나. 트릭 더블의 경우는 2개 동시 밟기가 넘쳐나므로 거의 체력과의 싸움. 곡은 어렵지 않기 때문에 DDR을 평소에 얼마나 했느냐(즉 얼마나 체력이 있느냐)가 관건. 트릭 더블 37소절 뒷부분 두 박자와 38소절 첫 번째 박자에서 문워크(마이클 잭슨의 뒤로 걷기) 가능하다. 족보를 보고 연구해보자.

▲ 트릭 더블 37~38소절의 문워크. 동그라미 안은 고스트 스텝.

BRILLIANT 2 U - ORCHESTRA GROOVE

■BPM149 - NAOKI ■등장스테이지: (1, 2스테이지에서 오리지널 곡을 선택하지 않았을 때) 3스테이지 이후

BASIC MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 166

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC

TRICK GENUINE ★★★★★★★ MAX COMBO 187

2 3 4 5 6 7 8 9 10

11 12 13 14 15 16 17 18 19

20 21 22 23 24 25 26 27 28

29 30 31 32 33 34 35 36 37

38 39 40 41 42 43 44 45 46 47

BASIC DOUBLE

SUPERIOR ★★★★ MAX COMBO 171

1 2 3 4 5 6 7 8 9

10 11 12 13 14 15 16 17 18

19 20 21 22 23 24 25 26 27

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC DOUBLE

28 29 30 31 32 33 34 35 36

37 38 39 40 41 42 43 44 45

46 47 48 49 50 51 52 53 54

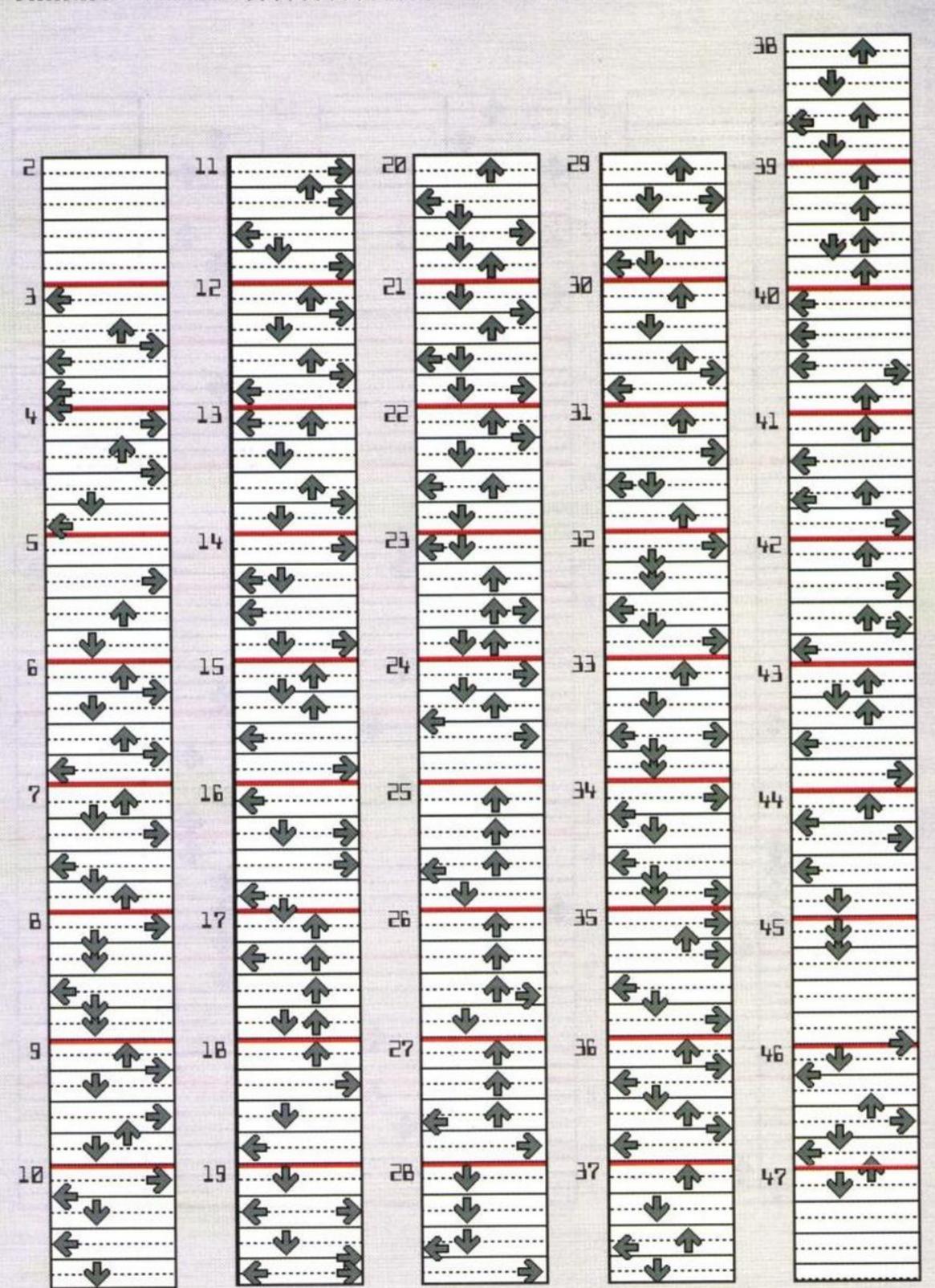
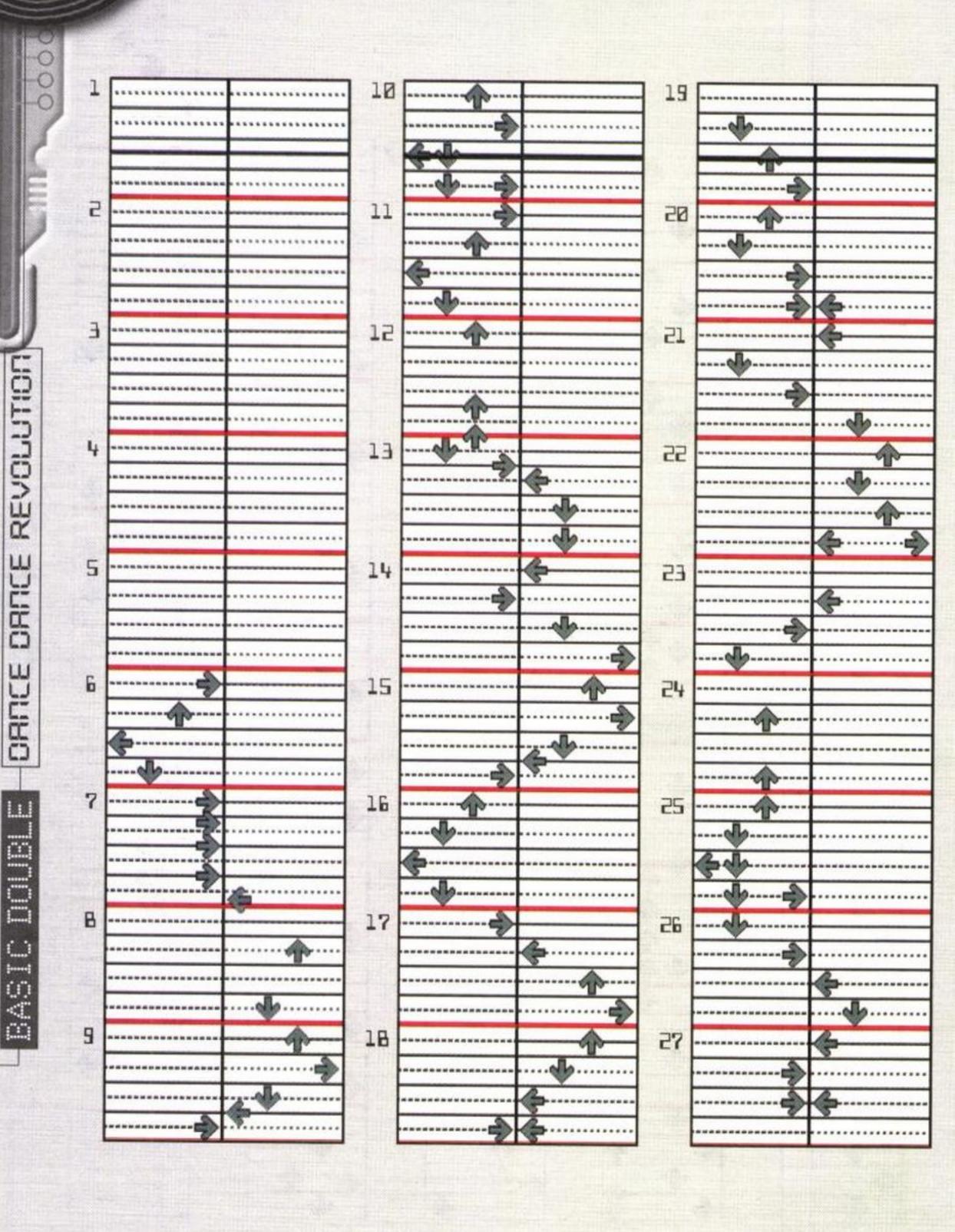
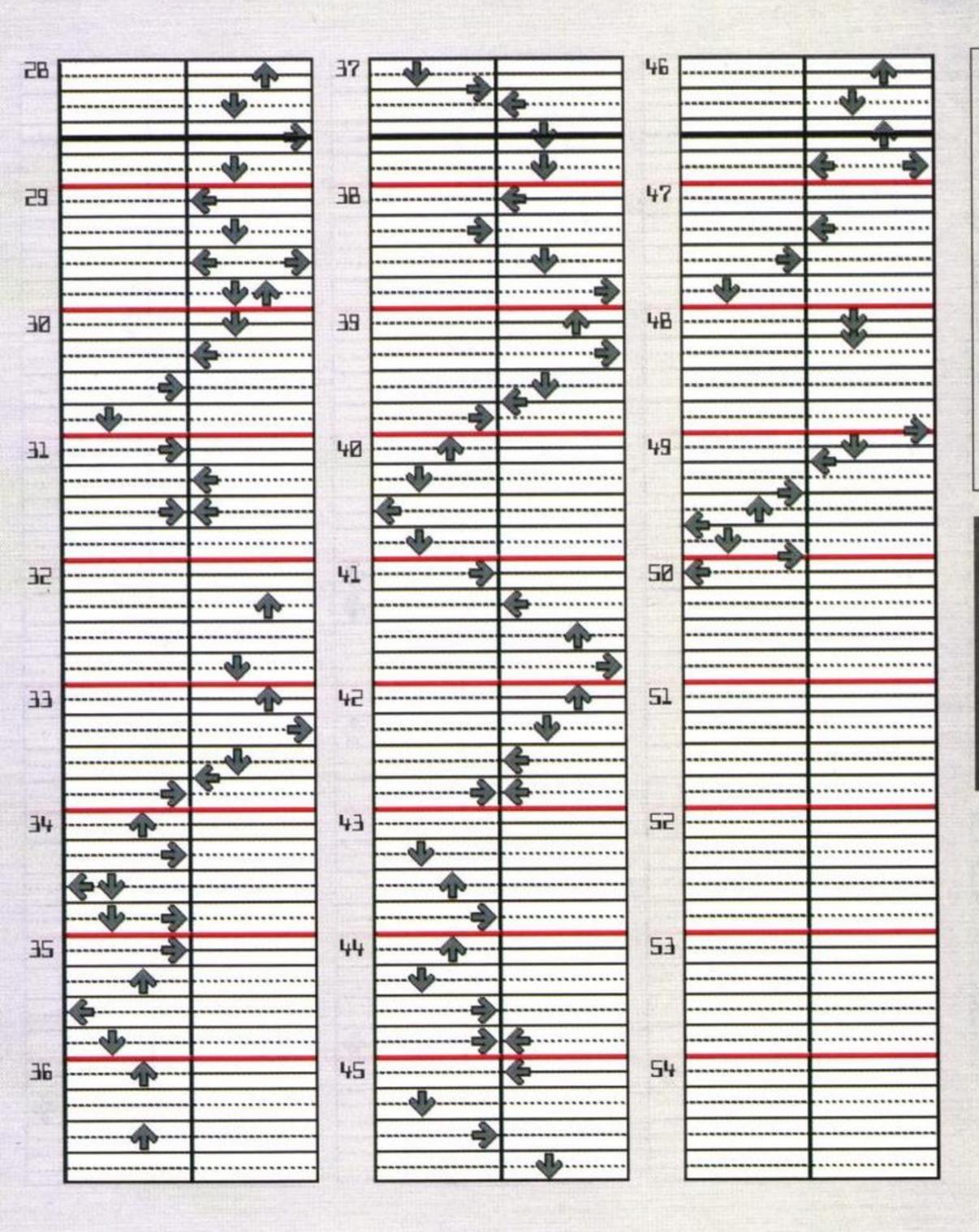
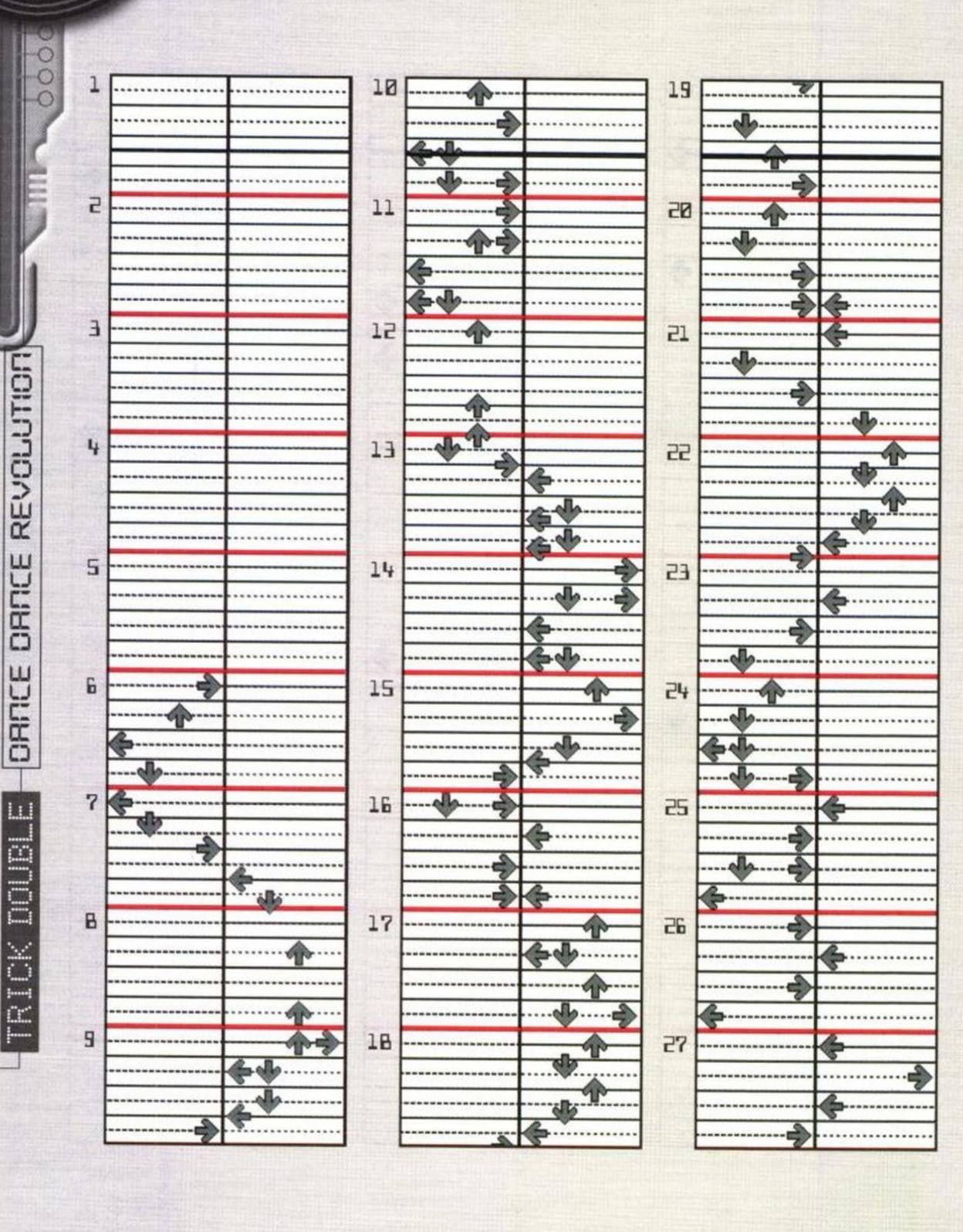
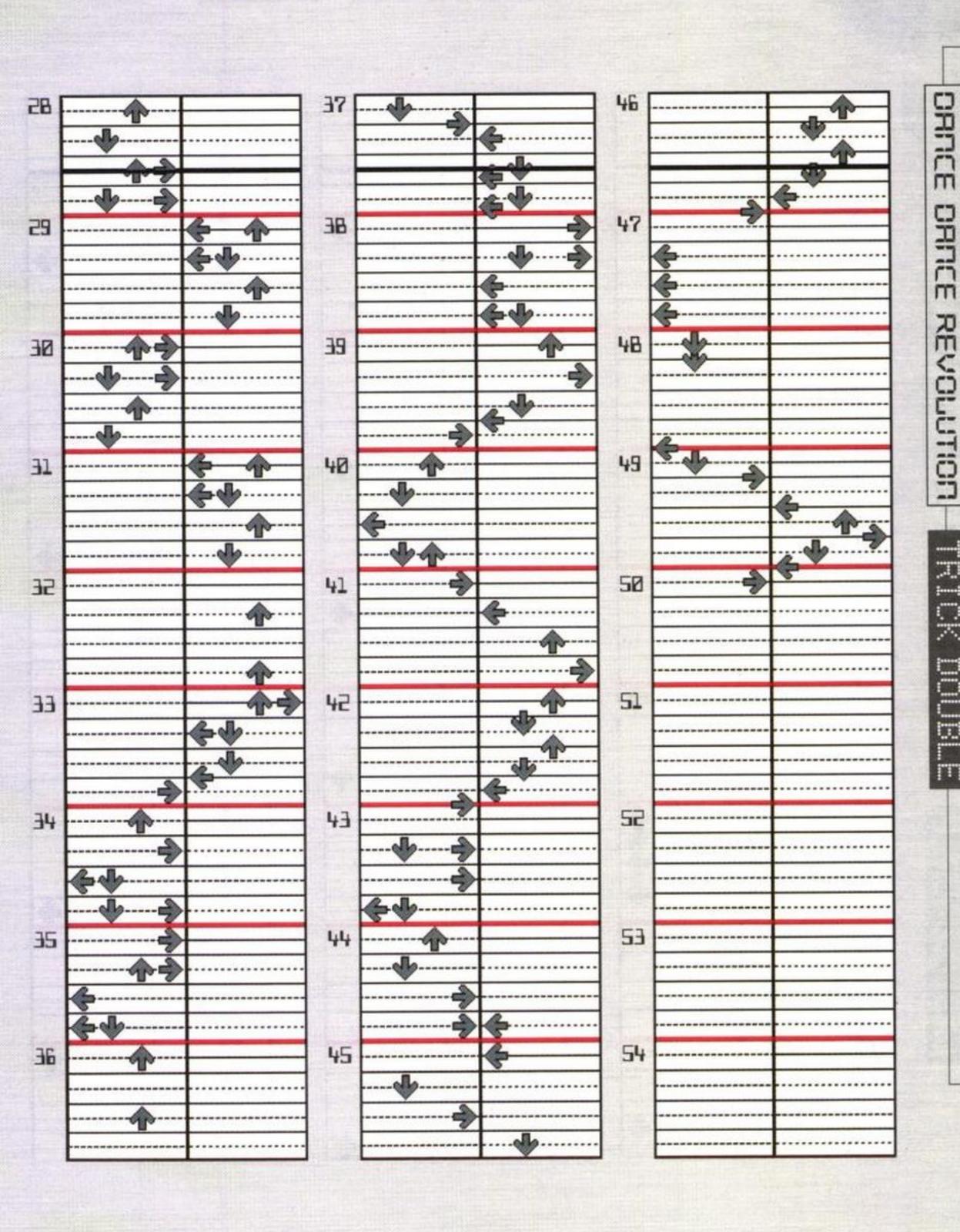
TRICK DOUBLE

MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 187

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27

28 29 30 31 32 33 34 35 36

37 38 39 40 41 42 43 44 45

46 47 48 49 50 51 52 53 54

BASIC COUPLE MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 153

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27

DANCE DANCE REVOLUTION

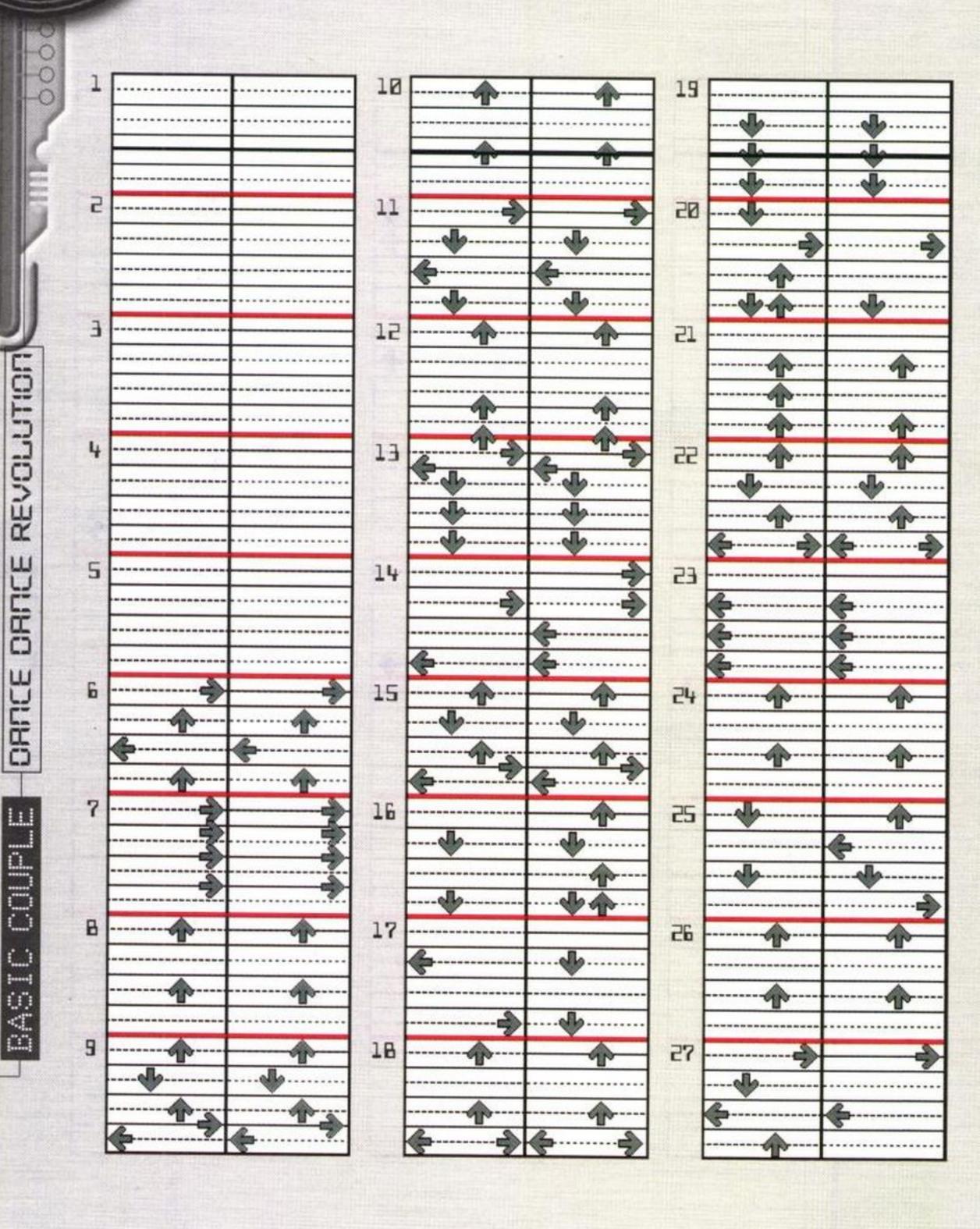
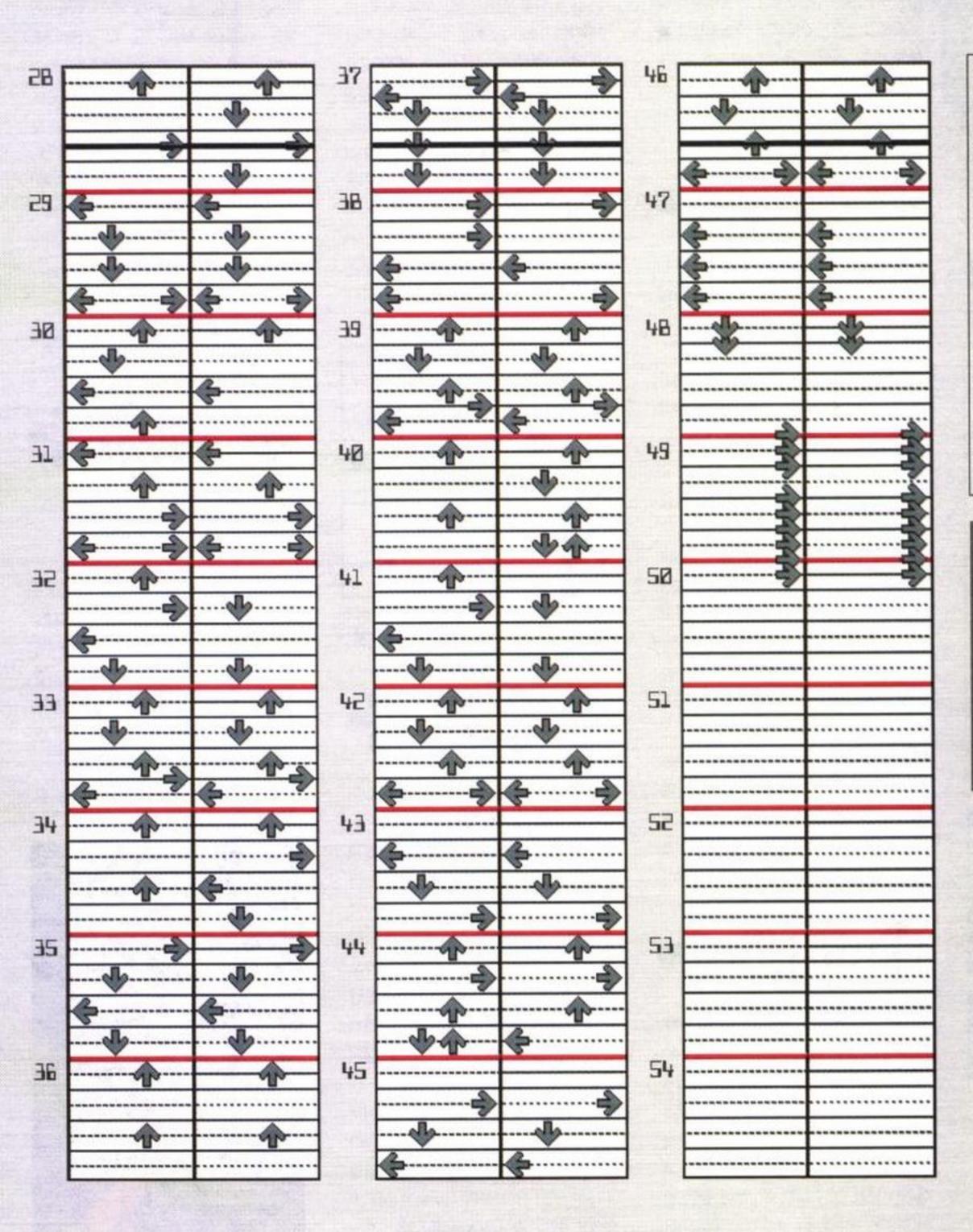
BASIC COUPLE

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC COUPLE

28 29 30 31 32 33 34 35 36

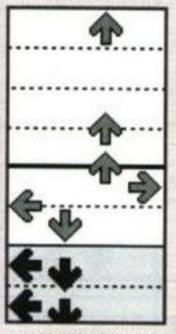
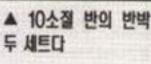
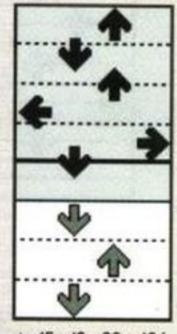
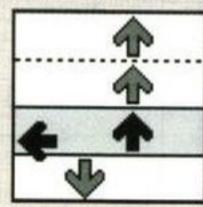
37 38 39 40 41 42 43 44 45

46 47 48 49 50 51 52 53 54

오리지널 브릴에서 보이스를 없앤 「BRILLIANT 2U~Orchestra Groove」. 장엄하고 중후한 이미지로 오리지널과 확실히 다른 분위기를 연출한다. 줄여서 'B2U 오케', '브릴 오케', '나오키 오케'라고 부른다.

곡 도입부 3소절은 평범한 정박 4연타. 4소절의 ⇨ 3연타가 정박아닌 반박아닌 16분의 3박 3연타이므로 리듬 안놓치도록 주의(배경에 깔리는 전자음을 잘 듣자). 10소절 시작부분은 반박 4연타인데 배치가 약간 까다롭다. ⇧·⇨는 오른발 슬라이드, ⇦·⇩는 왼발 슬라이드 해주어도 좋다. 13~14, 17~18소절에 ⇨·⇨⇩·⇦·⇦⇩등으로 방향을 바꾸며 정박연결되는 동시밟기에서 흐트러지지 않도록 역시 주의. 그 외에 딱히 눈에 띄는 부분은 없다. 45소절에서 시작하는 브릴 피니쉬 '빠밤·빠바밤·빠바바바바밤' 부분은 오리지널 브릴과 같은 리듬. 화살표 배치는 약간 다르니(마지막 6연타에서 화살표 하나가 삐져 나와 있다. 정 맞을 놈) 달리는 법은 알아서 연구! 오리지널 브릴도 그렇지만 상당히 임팩트있는 피니쉬가 가능하니 퍼포족이라면 연구가치 200%다. 예로서, 오른발로 ⇨를 연타하다가 ⇦로 슬라이드하며 마지막 ⇨를 나이키(영×스클럽의 그것)로 처리하는 것도 COOL!

기본적인 구성은 베이직과 크게 다를 바 없지만 몇몇 까다로운 구간이 추가되었다. 4소절 ⇨3연타가 16분의 3박이라는 것도 같고, 비슷하게 쭈욱 흘러가다가 10소절에서 난관 봉착. 10소절 시작부분의 반박 4연타는 베이직과 똑같지만 그 직후가 문제. ⇦·⇩과 ⇦·⇩이 반의 반박인데다 11소절 ⇨·⇨⇩로 연결되기에 엉거주춤 자세가 흐트러지기 일쑤. 11소절로의 연계를 미리 생각하고 있어야 밸런스가 무너지는 것을 막을 수 있다. ⇦·⇩가 반의 반박이라는 것이 계속 거슬린다면 그냥 ⇦·⇩·⇦·⇩를 반박 4연타로 간주하고 우다다다 GOOD으로 때워버리자. 34소절에도 똑같은 구간이 나오는데 35소절로의 연결이 ⇧⇨동시밟기라는 점이 조금 더 까다롭다. 역시 미리 준비하고 있기. 그 외에 까다로운 구간은 15, 19, 39, 43소절. 16분의 3박 5연타에 반박하나. 길게 설명할 것 없이 그저 '빠·빠·빠·빠·빱빠' 리듬만 따라가면 된다. 평소에 잘 들어둘 필요가 있다. 마무리 구간은 트릭 오리지널 브릴과 동일.

▲ 10소절 반의 반박 두 세트다

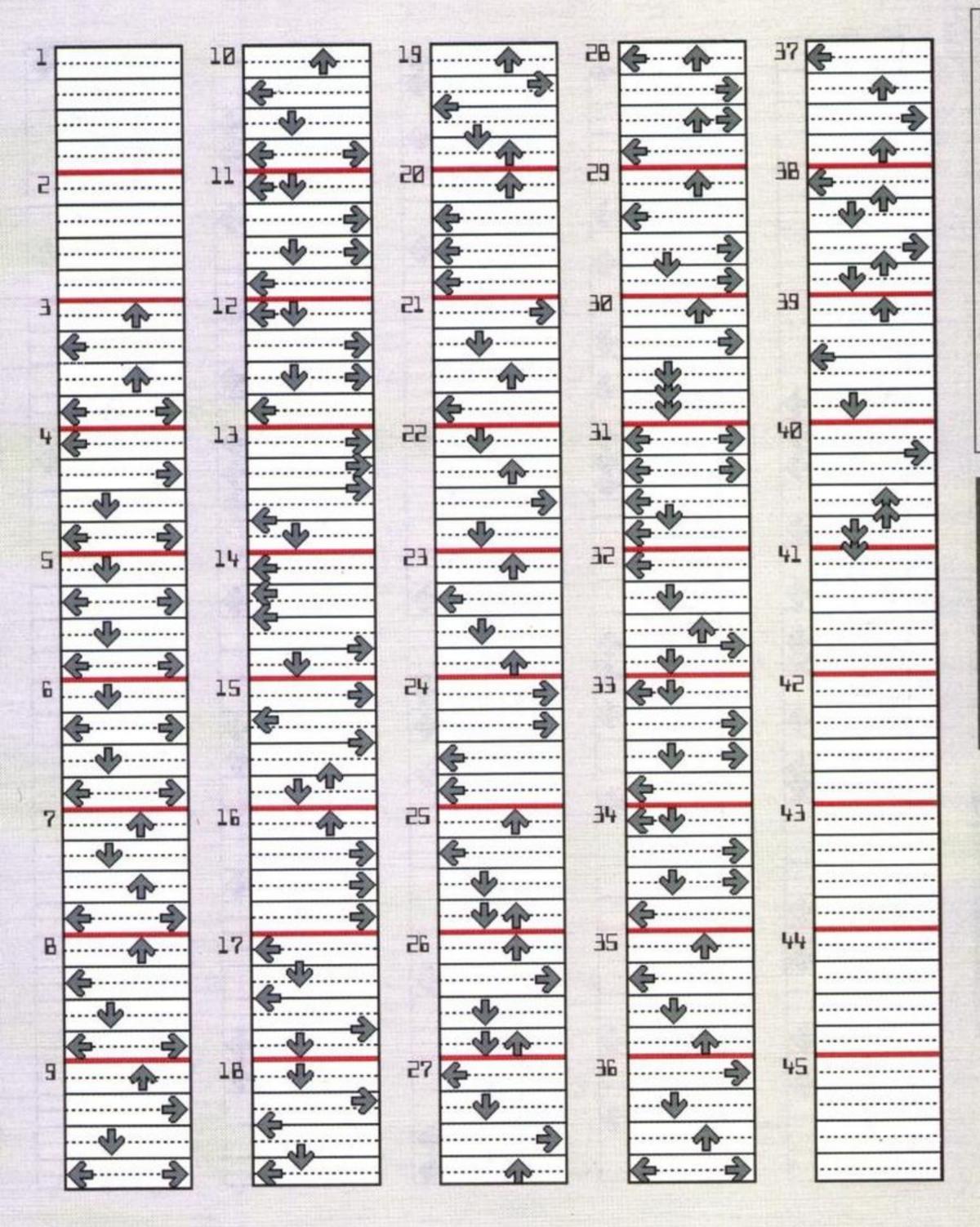
▲ 15, 19, 39, 43소절에 등장하는 '빠·빠·빠·빠·빱바' 구간

반박 3연타 난무에 까다로운 패턴이 추가된 형식. 도입부에서 반박연타 나오다가 4소절은 역시 음악 따라가는 16분의 3박 3연타. 이어서 갖가지 반박 3연타 시리즈가 등장하는데 10소절 뒷부분, 13소절 앞부분, 14소절처럼 반박이 아닌 정박으로 연결되는 부분에서 헷갈리지 않도록 주의. 생각 없이 반박리듬 타다가 혼난다. 16과 17소절이 연결되는 부분의 ⇦·⇩·⇧반박 3연타에서 ⇦⇧동시밟기 연결구간이 약간 문제. ⇦를 왼발 ⇩·⇧를 오른발로 처리하면 몸의 중심이 뒤로 쏠려버리므로 ⇦·⇩왼발 슬라이드 처리하고 ⇧를 오른발로 밟으면 수월히 넘길 수 있다. 20, 24소절의 느닷없는 반박 5연타도 주의. 역시 관건은 25~28, 37~42소절에 등장하는 반의 반박 구간이다. 정신없는 상황에서 동시밟기로 오인해버리기 쉬우니 등장부분을 확실히 눈여겨 두자. 양발로, 동시밟기를 약간 어긋나게 밟는 느낌으로 처리. '찻·찻·차랏·차' 드럼파트를 주의 깊게 들어보면 리듬타기 쉽다. 그 외에 ⇦⇨·⇩·⇩나 ⇦·⇩·⇩⇨등 동시밟기가 섞인 반박 3연타에 주의하라는 것과 36소절 반박 7연타는 터닝처리하면 간단하다는 것. 돌발구간이 많기는 하지만 매니악 오리지널 브릴보다는 쉬우니 지레 겁먹을 필요는 없는 곡.

◀ 25소절. 반의 반박이 포인트다. 찻·찻·차랏·차

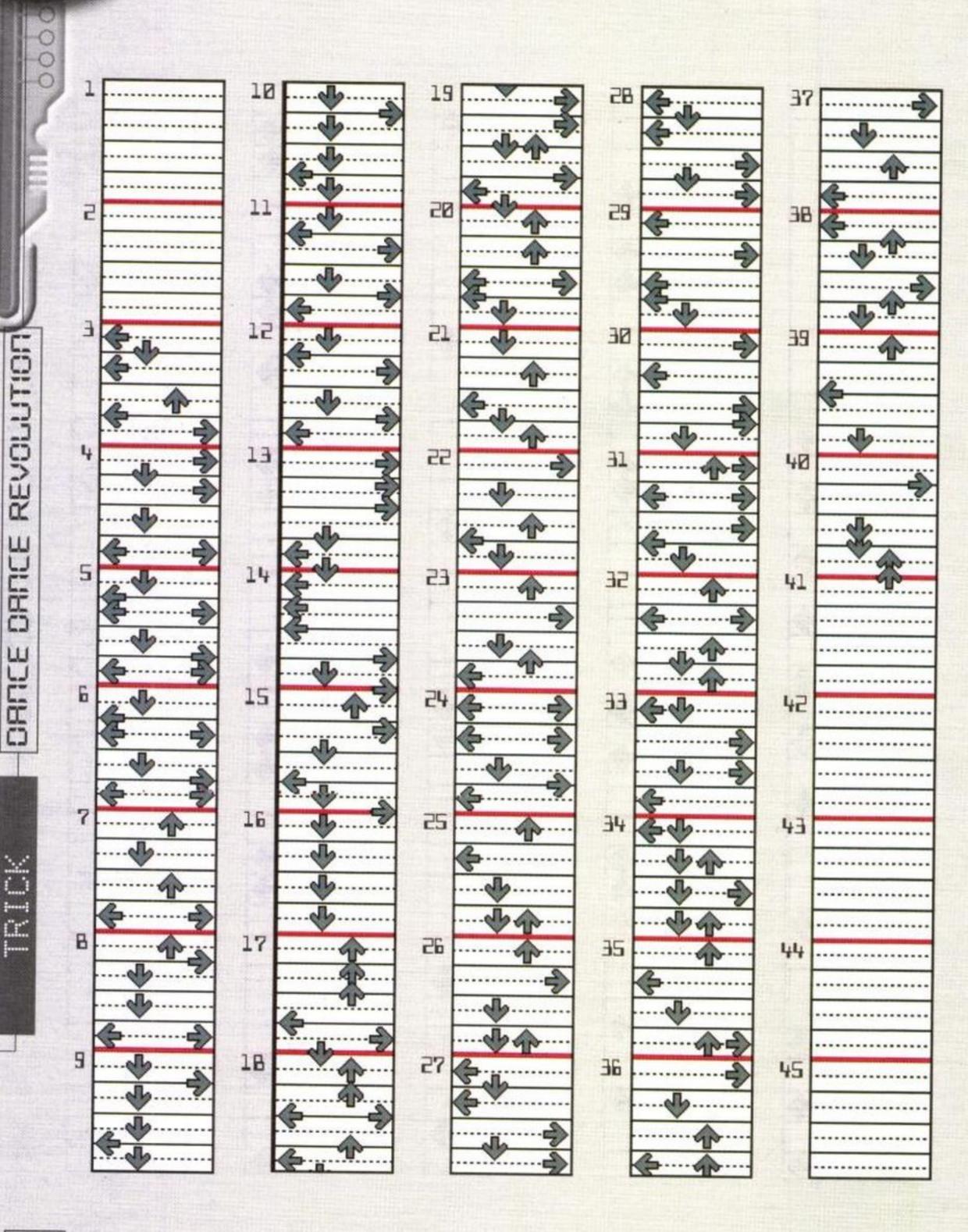
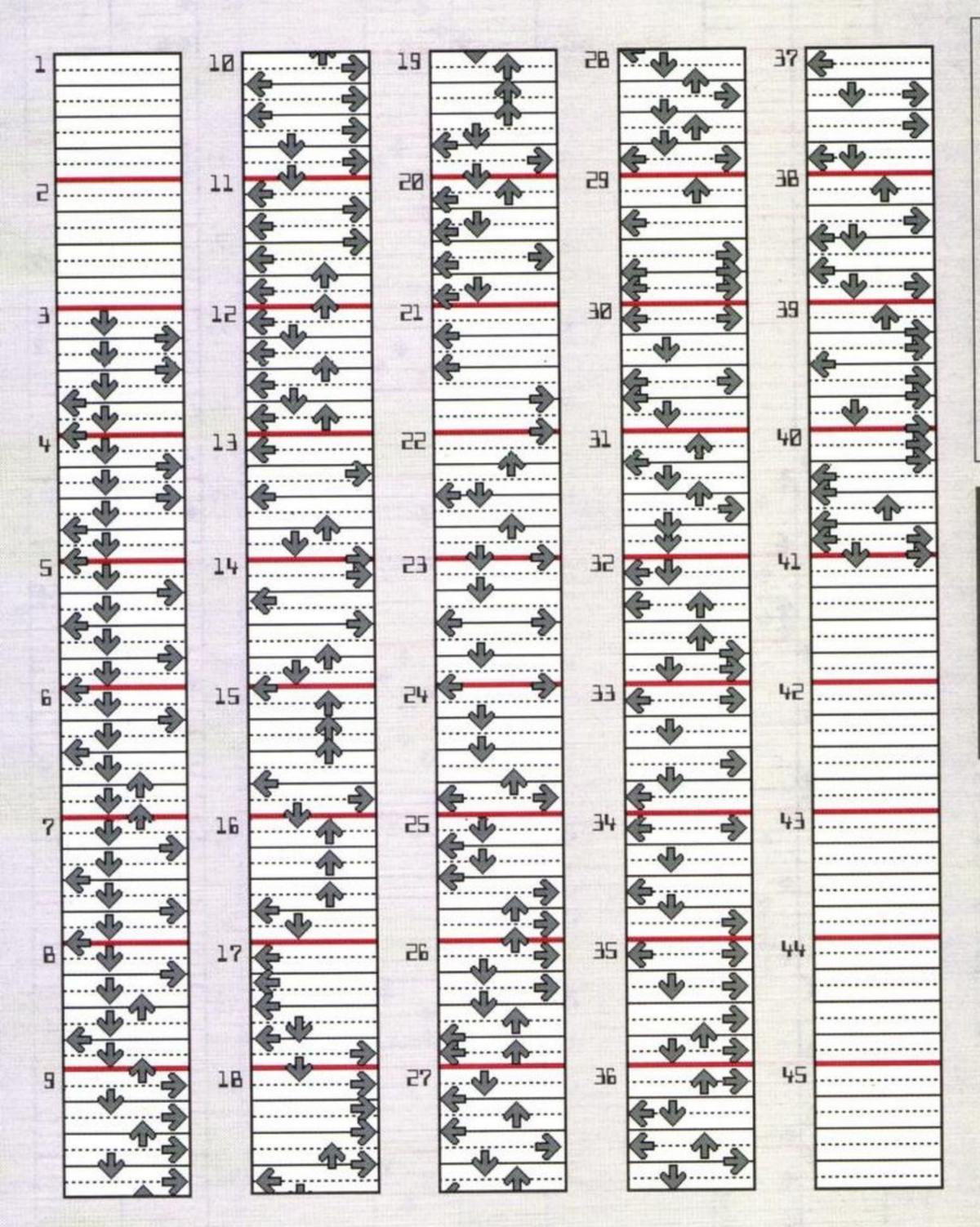
DOUBLE

이 곡을 돌파하기 위해서는 브릴오케의 트릭을 클리어 할 수 있어야만 한다. 이유는 그 유명한 변박(빠·빠·빠·빠·빱빠의 그 리듬)이 등장하기 때문(게다가 걸치기). 이걸 돌파할 수 있다면 오리지널 브릴 더블보다 쉽다. 트릭 더블의 발바닥은 다섯 개지만 이건 사기다(일곱 개를 줘도 한 점 부끄럽지 않다). 변칙리듬의 모든 요소는 골고루 갖추고 있으므로 이 곡을 클리어하면 더블은 거의 섭렵한 수준일 것이다. 다른 곡들의 공략을 전부 참조하는 것이 도움이 될 것이다.

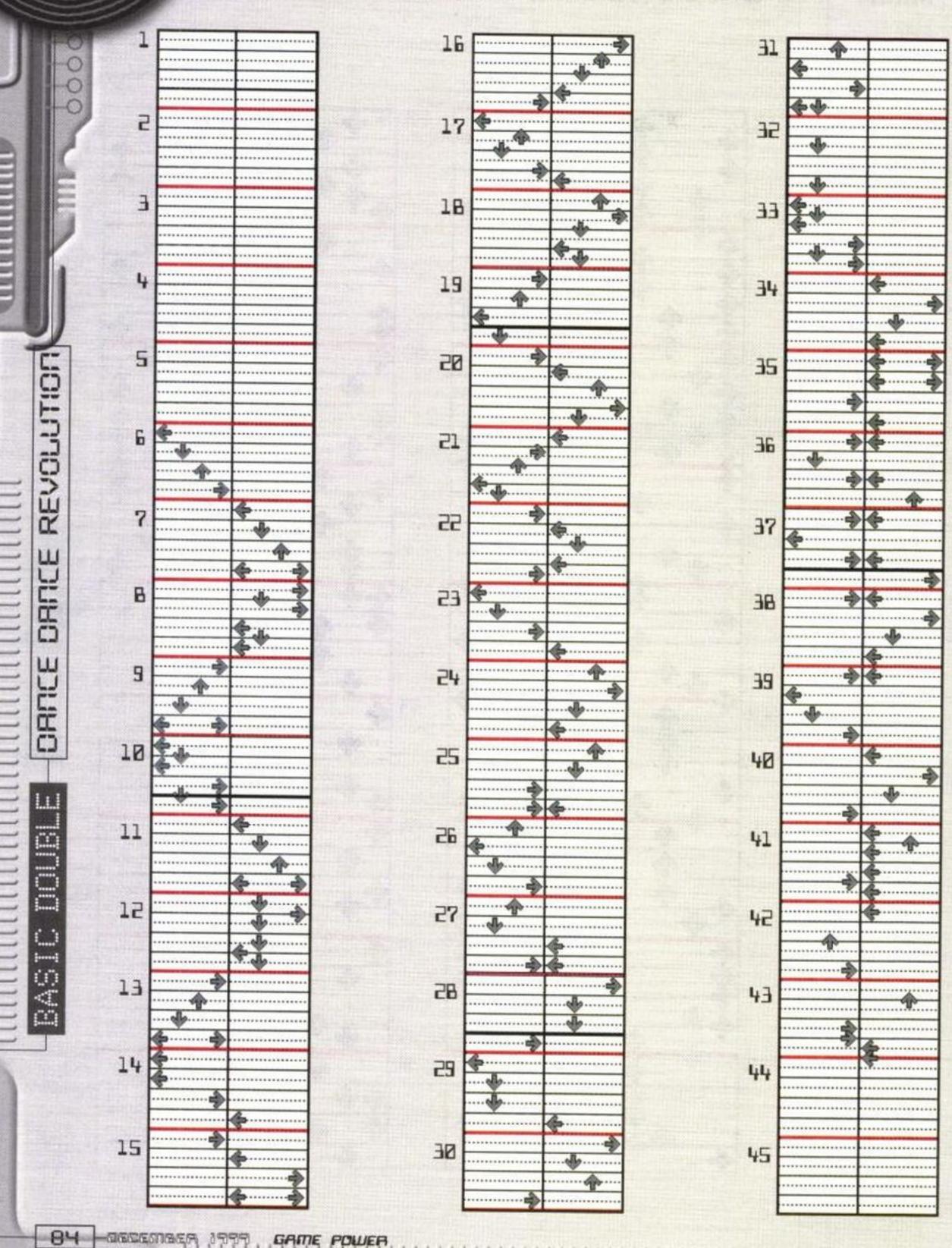
AM-3P

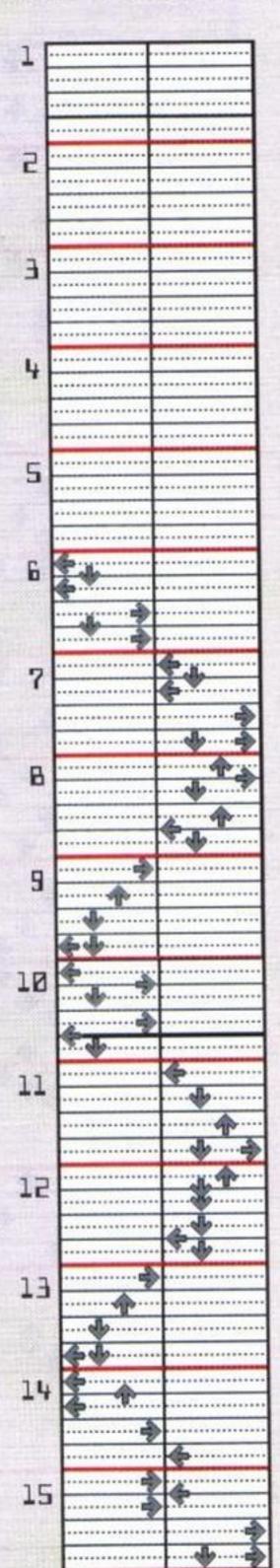
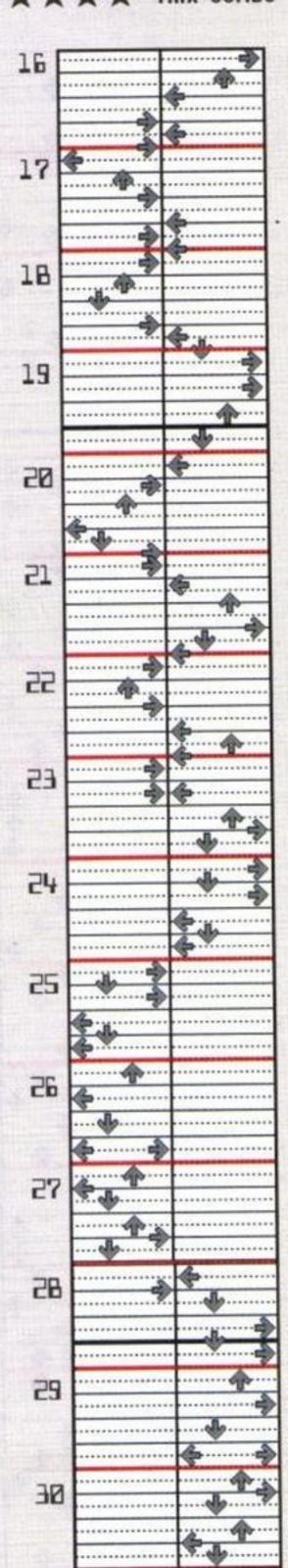
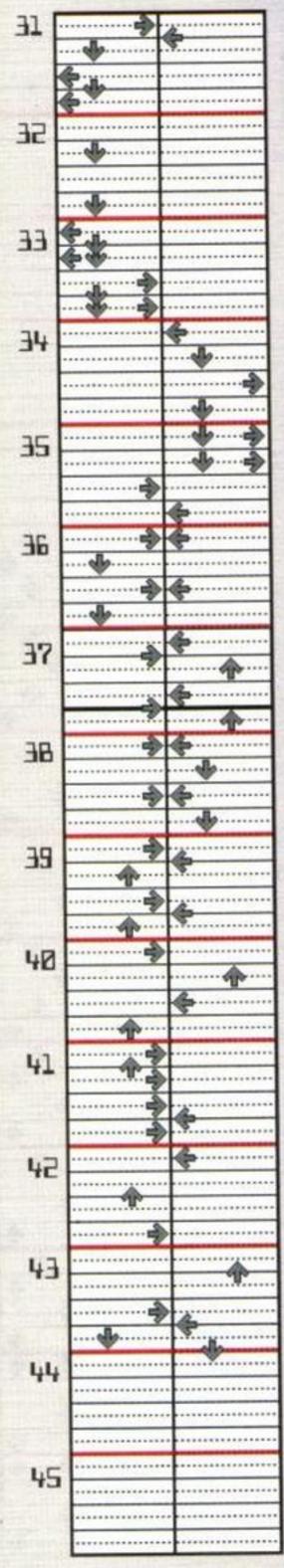
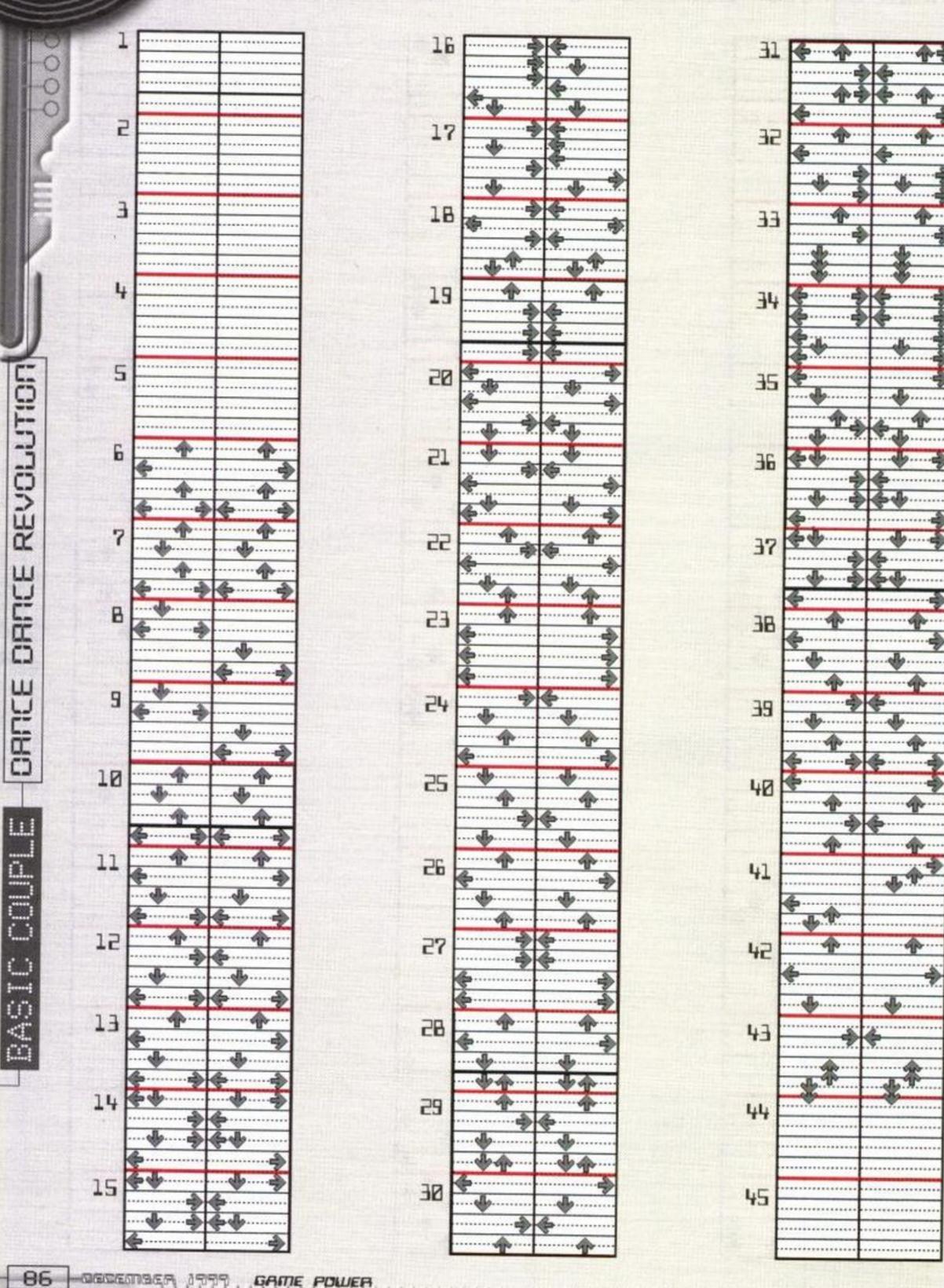
■BPM 130 - S&K ■등장스테이지: 전 스테이지

BASIC MARVELOUS★★★★★ MAX COMBO 164 128

TRICK

GENUINE ★★★★★★ MAX COMBO 195

DANCE DANCE REVOLUTION

TRICK

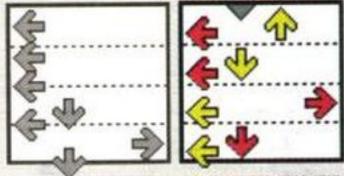
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45

TRICK DOUBLE

GENUINE ★★★★★★ MAX COMBO 194

코나미 오리지널 곡으로서 아티스트는 어디까지나 S&K이므로 SNK와 혼동하지 말자. 한 때 AM-3P라는 이상야릇한 제목의 뜻을 두고 '오전(AM) 세 시' 라느니 '나는 졸립다(I AM SLEEPY)' 라느니 말들이 많았지만 '자사의 AM3연(세가의 AM2연 같은)을 뜻한다' 라는 코나미의 정식발표가 나와 논쟁이 일단락된 것으로도 유명한 곡이다. 빠르지는 않지만 음악을 확실히 알기 전엔 리듬타기가 어렵고 어려운 화살표배치가 많아 쉽지 않은 곡. 전 스테이지에서 선택 가능한 곡 중에서는 가장 난이도가 높다. 줄여서 '암삼피' 따위로 부르지는 않는다…

주의할 부분은 16분의 3박과 반박 정박이 뒤섞인 13~20소절의 변칙리듬구간 밖에는 보이지 않는다. AM-3P에서 가장 까다로운 부분이자 가장 재미있는 부분. 누누이 강조하지만 변칙리듬에선 들리는 대로 따라가는 것이 정답. '따-다-다- 다 다 따-다-다 · 다다…' 리듬을 따라가는 거다. 이후에 나오는 부분은 버터플라이식의 단순한 동시 패턴이 약간씩 섞여 나오는 것이니 어려운 점은 없다.

반박 3연타 시리즈로 시작하는 건 트릭에서 흔한 일이지만 이 놈은 트릭주제에 동시밟기가 섞인 반박 3연타가 등장한다(5~6소절). 9~10, 11~12소절은 좌우 대칭으로 번갈아 가며 반박 3연타가 등장하는데 계속 발을 바꿔가며 슬라이드하면 재미 쏠쏠. 역시 또 관건은 13소절부터 시작하는 변칙리듬 구간. 기본 베이스는 같지만 타야하는 리듬이 좀 더 세밀해 졌다. 베이직은 '따-다-다 다다' 였지만 트릭은 '따-다-다- 다다다따-다-다 다다 다…'를 타는 것이다! 변칙리듬 구간에 동시밟기도 추가되었으니 조금 더 조심. 이 후 부분은 반박 3연타와 연속 동시밟기 부분만 잘 구분해 주면 OK.

자, 이제 100미터 달리기 시작이다. 반박연타로 시작하는데 이게 무려 79연타다. 7연타도 아니고 9연타도 아니고 79연타다. 화면 가득 올라오는 화살표를 보고 마음 가득 밀려오는 좌절감을 맛보겠지만 유심히 살펴보면 꽤 할만하다. 정말이다. 3소절부터 8소절까지는 ⇩에 오른발을 축으로 두고 왼발로 다른 화살표를 맡아 달려주면 되는 것. 9소절부터 ⇩에서 ⇨로 축이 바뀌는데 8소절과 9소절 연결지점의 ⇧를 왼발로 밟으며 자연스럽게 오른발을 ⇨로 옮겨 축을 바꾸면 OK. 11소절부터 축이 다시 ⇦로 바뀌는데 10소절과 11소절 연결지점의 ⇩를 왼발로 밟고 오른발 ⇦로 축을 바꾸어 뒤를 보고 플레이하는 것이 자연스럽다. 백플에 자신이 없다면 10-11연결지점 ⇩를 왼발로 밟고 다시 ⇦를 왼발로 밟아 왼발⇦를 축으로 정면 플레를 해도 무방. 12소절 끝의 79연타 마무리는 ⇦⇧동시밟기. 13소절부터는 다시 또 변칙리듬. 13~16소절까지는 화살표배치만 바뀌었을 뿐 '따-다-다- 다다다' 리듬은 같다. 17소절부터는 타는 리듬이 더욱 세밀해 진다! 이제는 '따-다-다-다랏다다따-다-다-다랏다다…' 인 것이다! '다랏'이 반의 반박이라는 것도 요주의. 20소절 변칙리듬 마무리 구간은 또 반의 반박 2연타가 네 가지 세트로 연달아 등장. 앞서 설명한 '어긋난 동시밟기' 4연타로 처리하는 게 가장 무난. 시작 ⇧를 뒤돌아 왼발로 시작해 두 바퀴 터닝도 가능하다. 밟는 순서는 왼-오른-왼-오른-오른-왼-오른-왼. 25소절의 반박 15연타는 ⇩를 왼발로 시작해 화살표 네 개째마다 270도 아웃터닝도 가능(연구해 보자!). 26소절의 반박 15연타는 시작⇩가 오른발이라는 것만 기억하면 발이 꼬일 염려가 없다. 마지막 39~40소절 마무리는 '빠바밤 · 빠바밤 · 빠바밤 · 빠바밤 · 밤밤밤밤'의 AM-3P 피니쉬 리듬을 따라간다. 마지막 2연타가 동시밟기라는 점에 주의.

족보를 잘 숙지하고 플레이하면 의외로 쉬운 곡이라는 걸 깨닫게 될 것이다. (어디까지나 '의 · 외 · 로' 쉽다는 소리다)

▲ 17소절. 보라. 반박 천국이다

▲ 20소절의 반의 반박 4세트

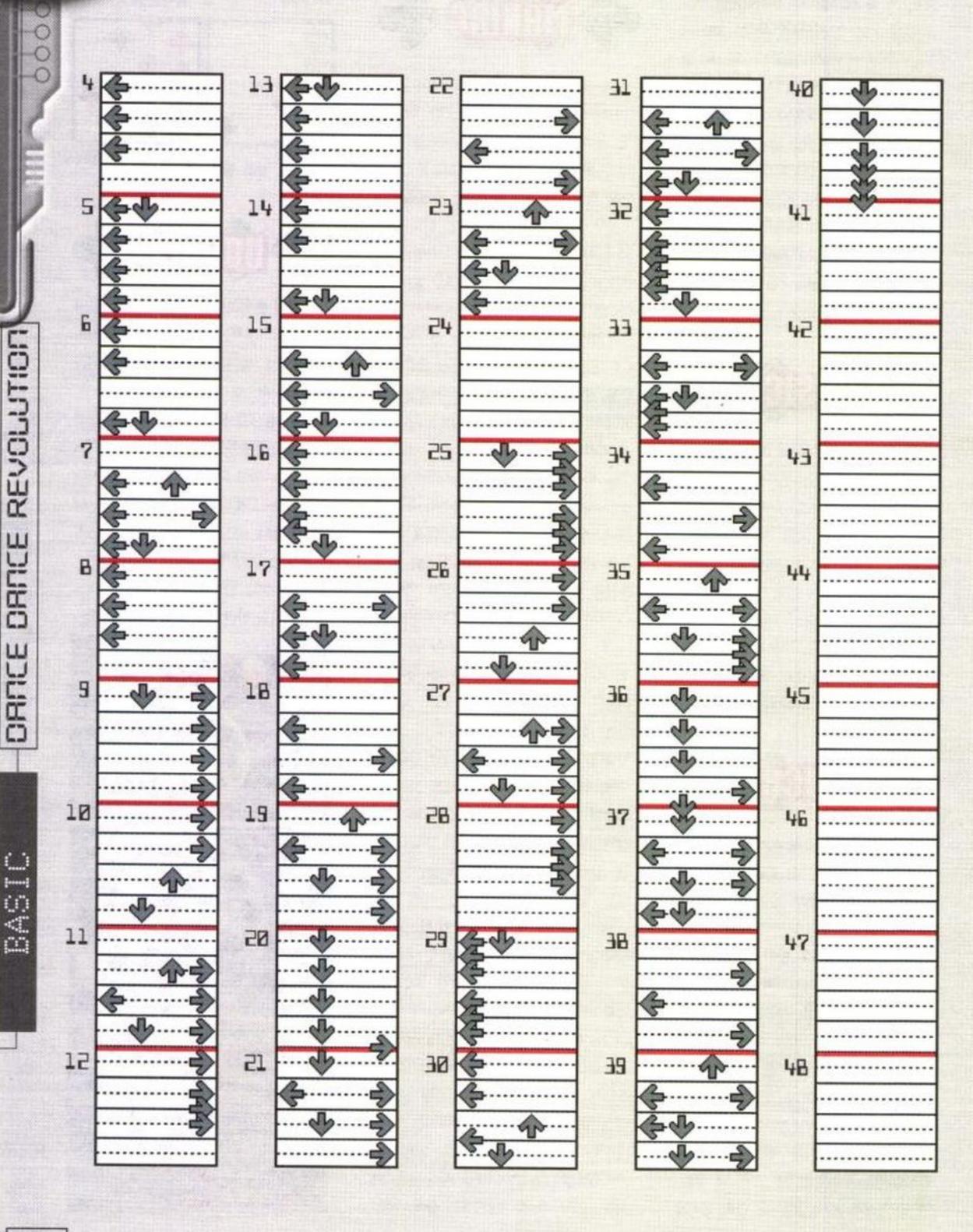
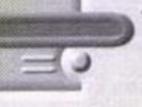
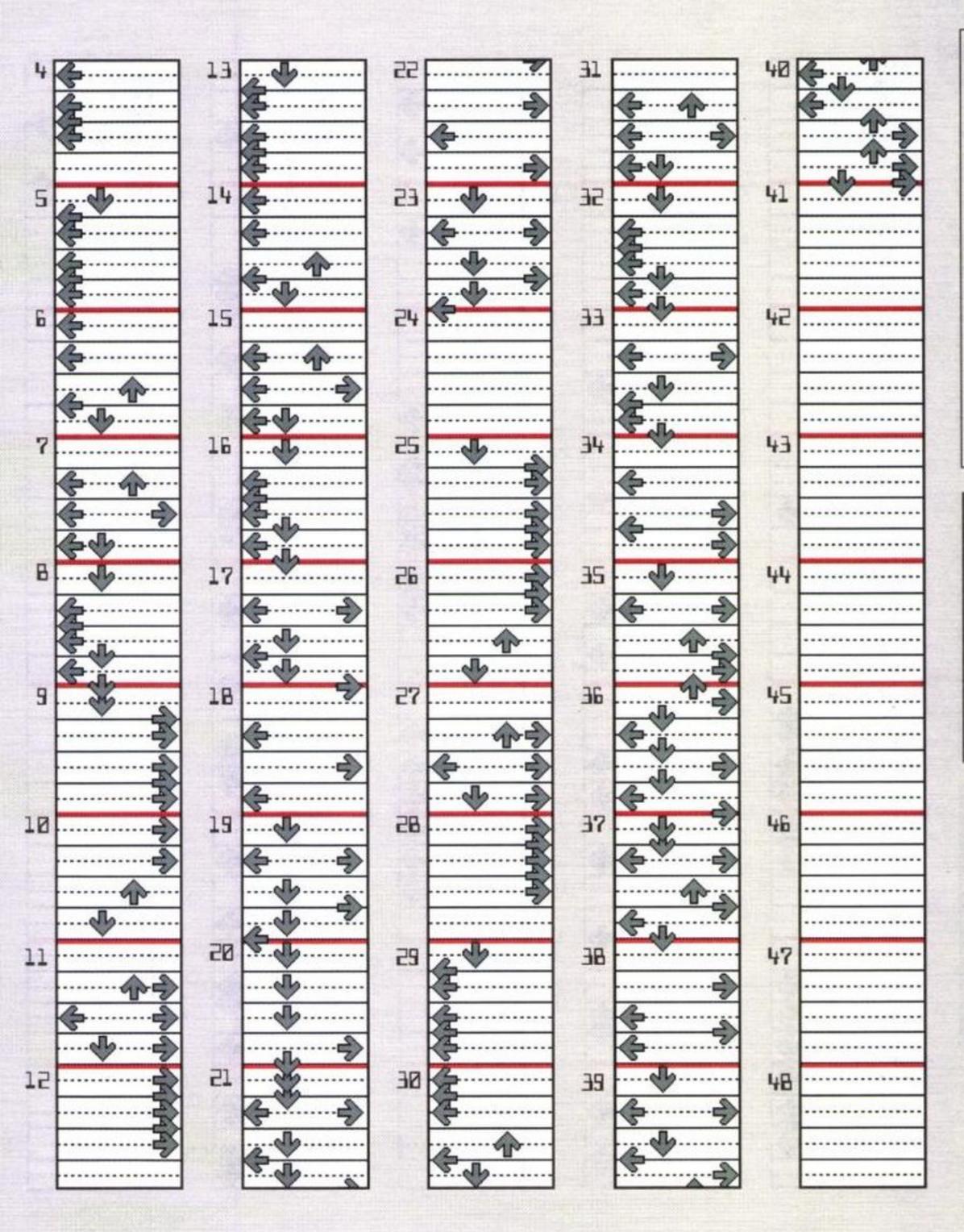
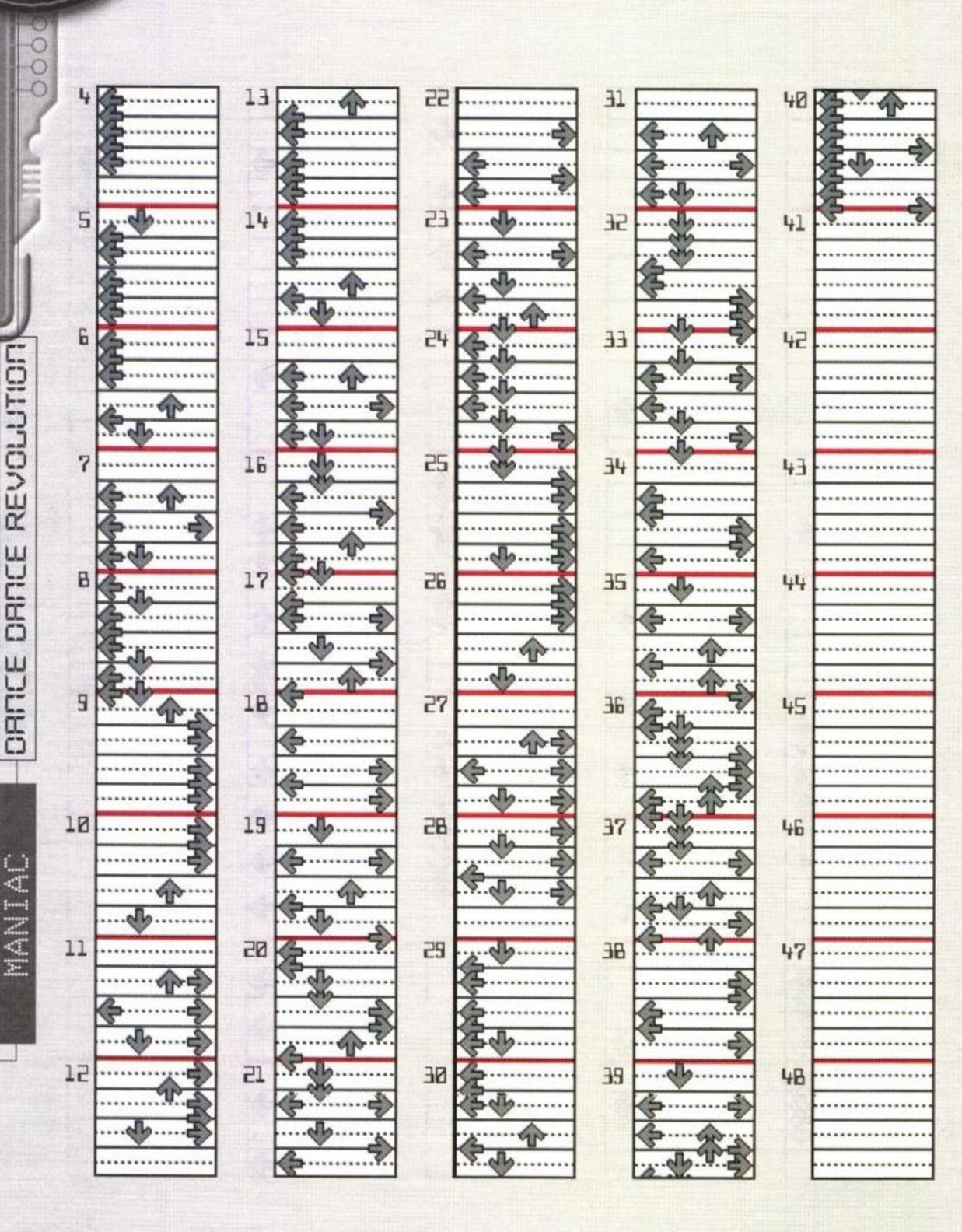
특유의 변칙리듬(따-다-다- 다다)은 역시나 등장. 문제는 횡단의 극치를 달리는 곡의 구성. 횡단을 점프식으로 하는 사람들은 체력적으로 버티지 못할 것이다. 부드러운 횡단을 몸에 익히기 위해 족보를 어느 정도 익혀두면 별 무리 없이 클리어 가능하다. 트릭 더블은 트릭 싱글을 베이스로 하여 그것의 노트를 양분했다고 생각하면 된다. 그러니 만큼 이동에 주안점을 두도록. AM-3P는 자신의 이동 테크닉이 어느 정도 완성됐느냐에 따라 난이도가 갈리므로 횡단 연습을 충실히 해두자.

DANCE DANCE REVOLUTION

NORMAL

MAKE IT BETTER

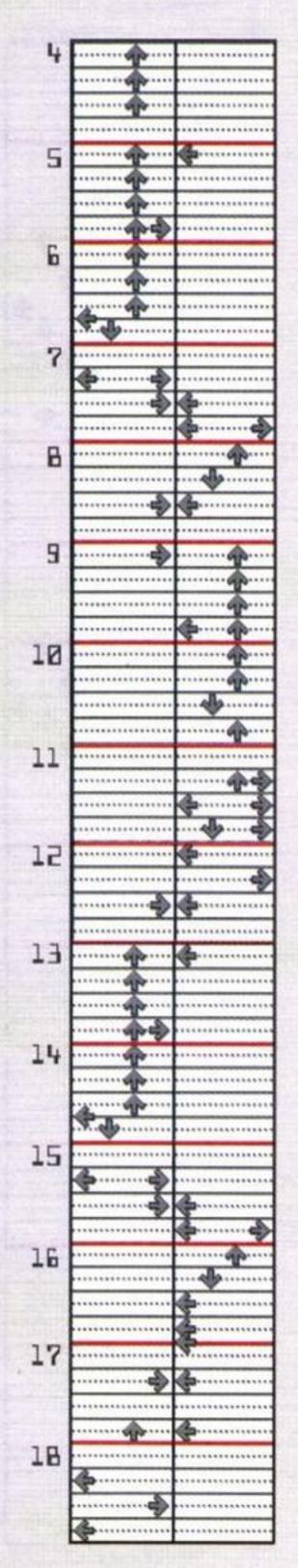
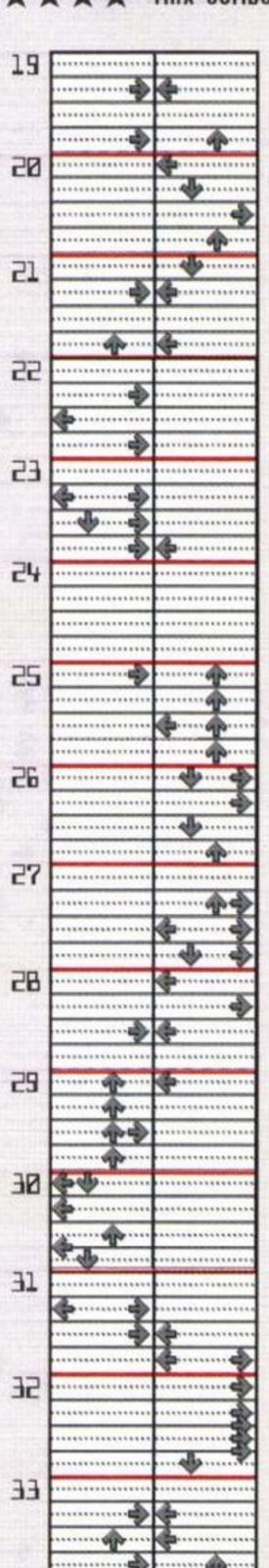
■BPM 118 mitsu-O! ■등장스테이지: 1, 2스테이지

BASIC SUPERIOR ★★★★ MAX COMBO 143

DANCE DANCE REVOLUTION

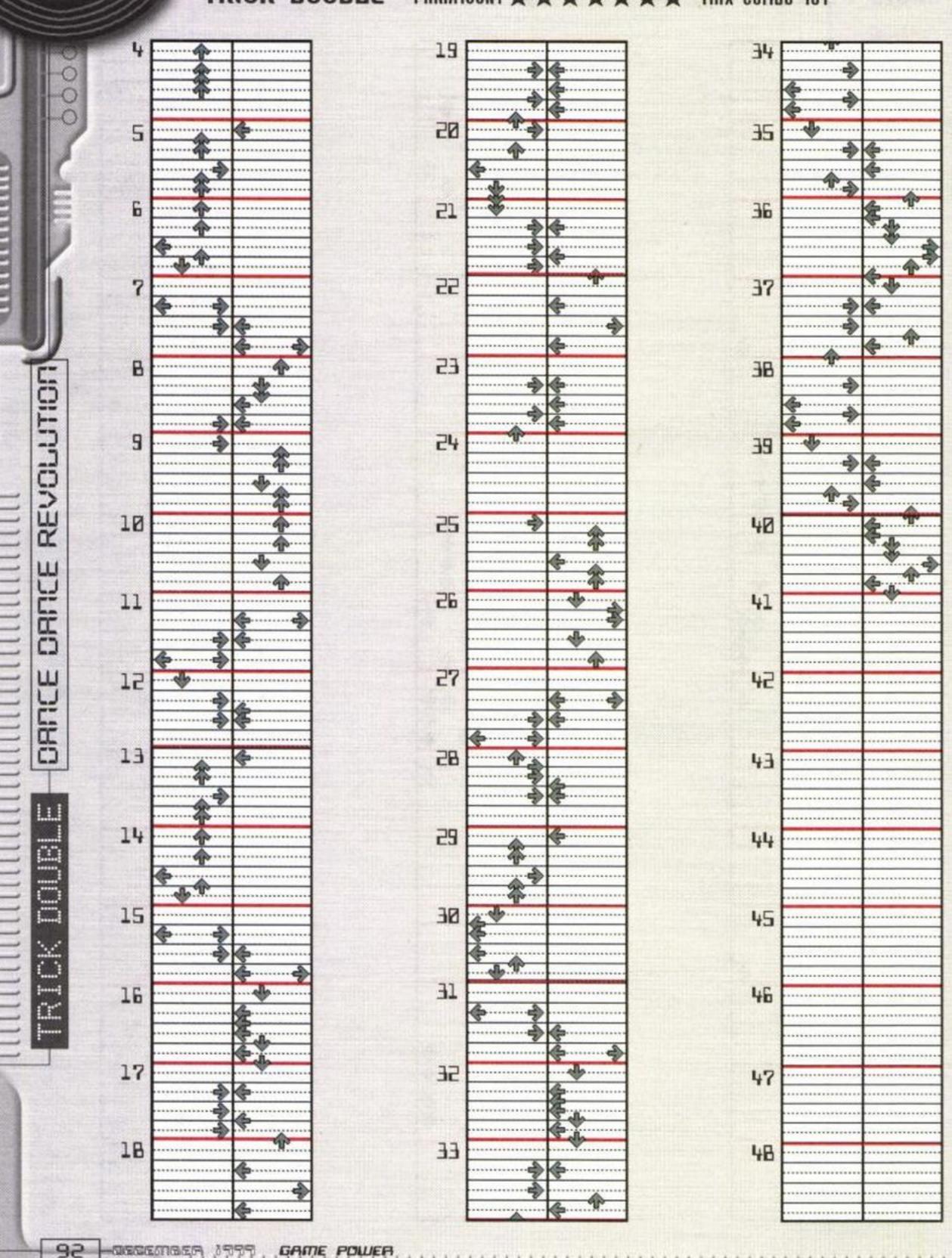
BASIC

BASIC DOUBLE

MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 130

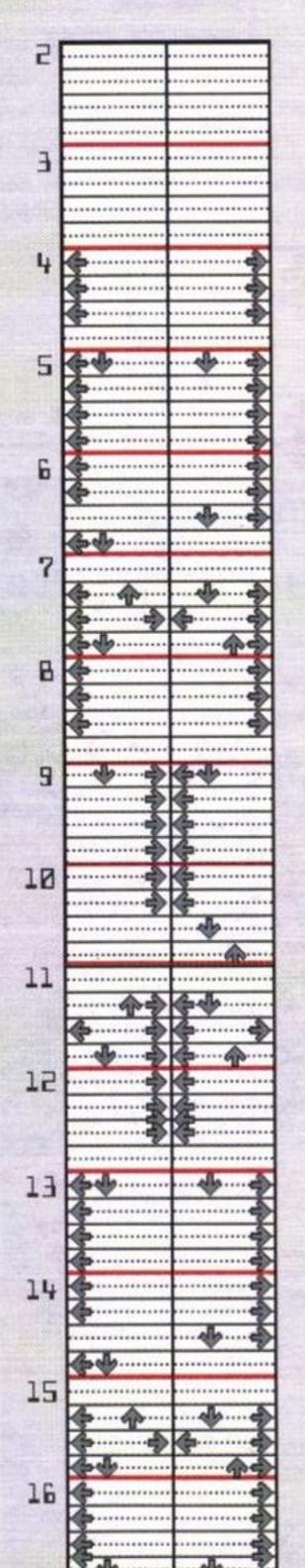
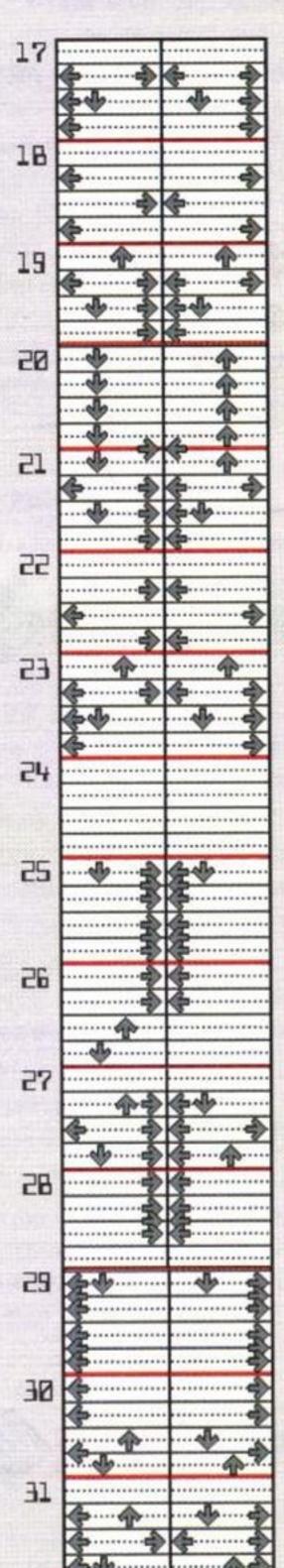
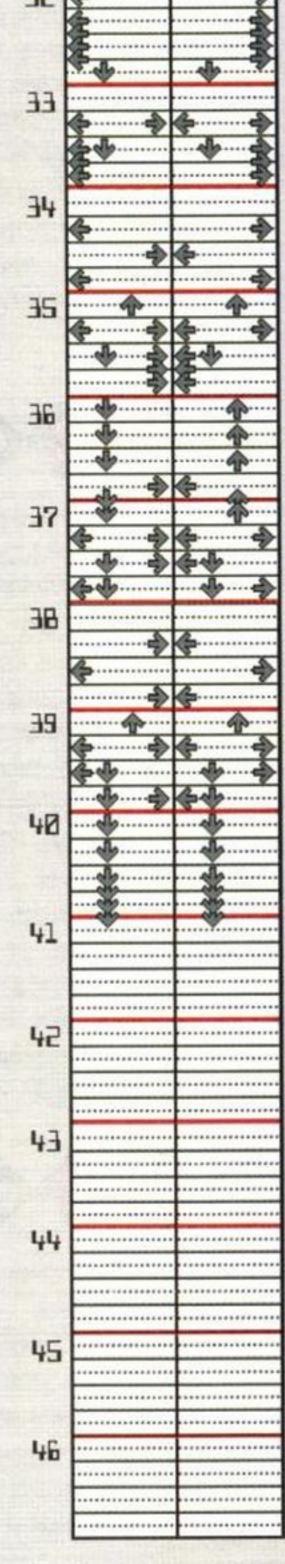
DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC DOUBLE

TRICK DOUBLE

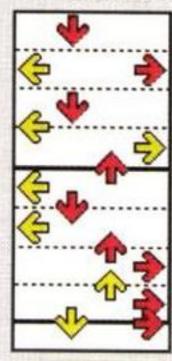
PARAMOUNT ★★★★★★★★ MAX COMBO 181

DANCE DANCE REVOLUTION

TRICK DOUBLE

BASIC COUPLE

SUPERIOR ★★★★ MAX COMBO 141

1980년대의 디스코 뮤직 냄새가 풍기는 코나미 오리지널 곡. 펑키한 보컬과 튀는 템포, 섹시한 코러스로 상당히 밝은 분위기를 느낄 수 있…기는 하지만 곡의 난이도 때문에 플레이어는 안 밝을 것이다. 곡 스피드는 전곡 중 가장 느리지만 물샐 틈없이 촘촘한 화살표 때문에 한가하지는 않다. 곡의 임팩트가 강하지 않다는 점과 난이도 때문에 국내 오락실에서의 인기는 그다지. 보통 '매킷베터', '매를 벌어' 라고 부르며 이니셜을 따 'MIB(허억…)' 라고 부르기도.

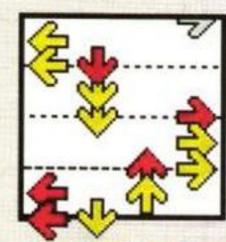
시작 후 한동안 동시밟기가 포함된 정박연타만 하게 된다. 곡 자체가 워낙 느리니 만큼 7소절 연속 동시밟기 부분에서의 점프는 살짝살짝 끊어가며 짧게 뛰어주자. 연속 점프를 해버리면 느린 리듬에 맞추기 위해 필연적으로 높은 점프를 해대야 되기 때문에 좋지 않다. 반박 3연타가 두 번 등장하고 한동안은 지리한 점프질만 반복. 25소절부터는 동시밟기가 섞인 반박이 등장하니 정신차리자. 화살표는 엄청 촘촘해 보이지만 곡이 느린 관계로 겁먹을 필요는 없다. 눈으로 확실히 확인해 가며 차분히 밟으면 올 퍼펙트 가능. ⇩⇨·⇨·⇨같은 반박 3연타 부분은 ⇩⇨를 밟자마자 ⇩를 왼발을 축으로 360도 시계방향 급회전해 오른발로 ⇨·⇨를 처리하는 360도 급터닝을 적용할 수 있다.

도입부가 정박연타에서 반박연타로 바뀌어 있다. 7소절 연속 동시밟기 구간을 지나 8소절에서 9소절까지 걸쳐있는 반박 9연타는 끄트머리에서 발이 꼬이지 않도록 주의. 19소절과 20소절 이음새는 매니악 AM-3P처럼 왼발을 ⇩에 축으로 두고 오른발로 나머지 처리. 양발 교대 더블슬라이드를 쓰면 COOL. 21소절 앞부분은 ⇩반박 3연타에 연이어 ⇦⇨동시밟기 등장이므로 주의. 35소절 중간부터 시작하는 반박 15연타는 ⇧부분에 왼발로 중심을 잡아주다가 36소절이 되면 왼발의 중심 축을 ⇩로 바꾸고 오른발을 이용해 나머지 발판을 처리한다. 39소절 중간부터 시작하는 반박 12연타 부분은 족보참조.

◀ 39~40소절 12연타

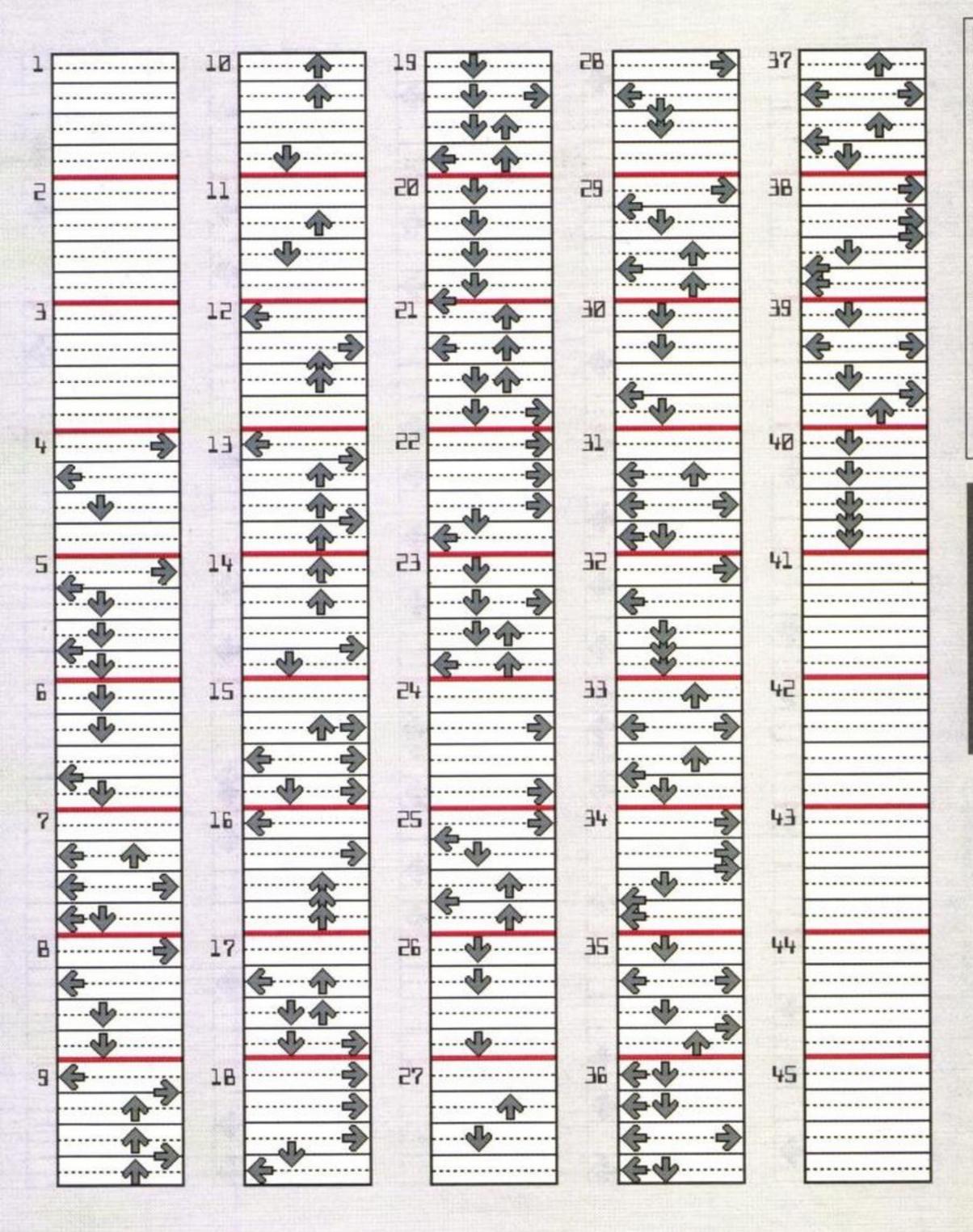
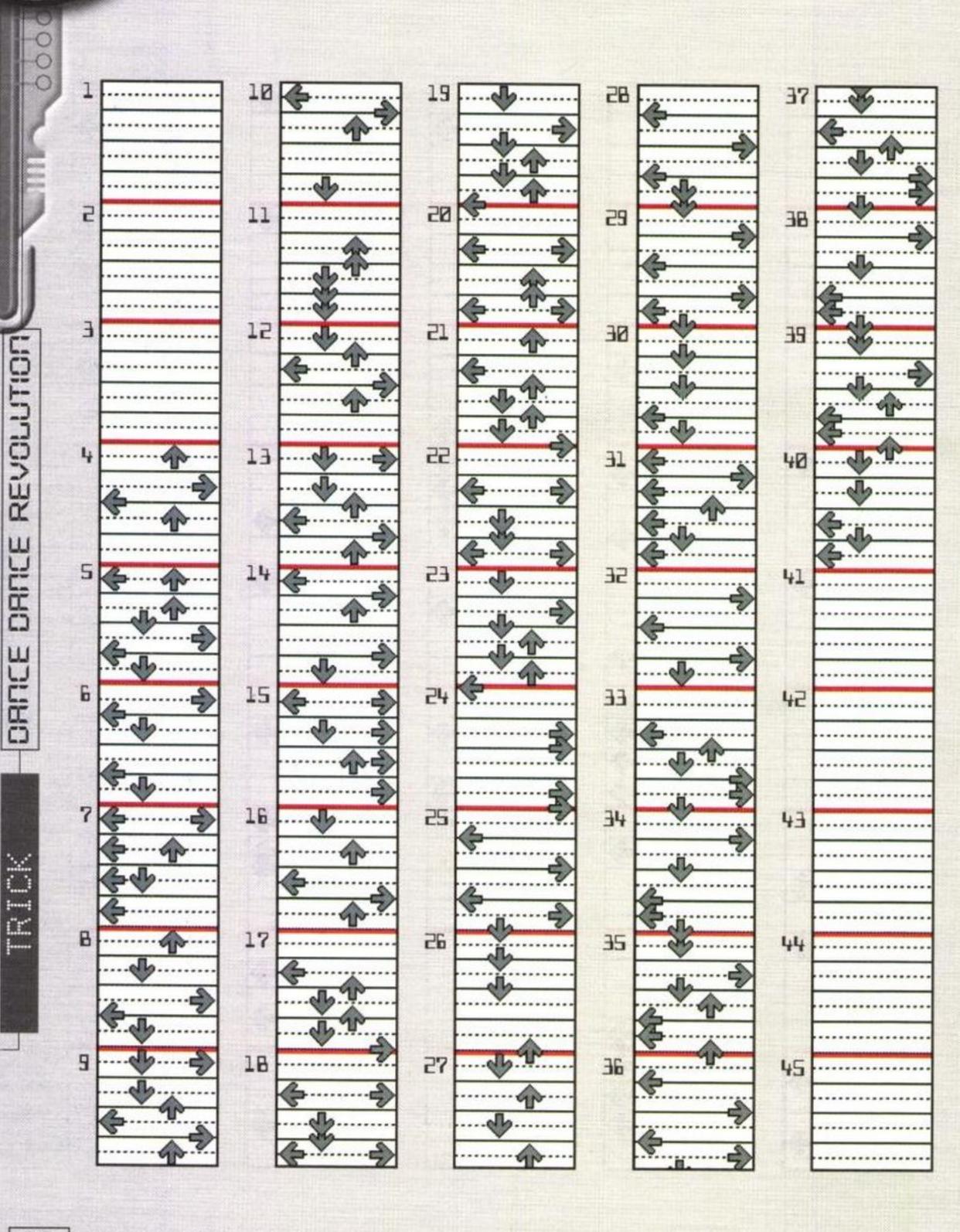
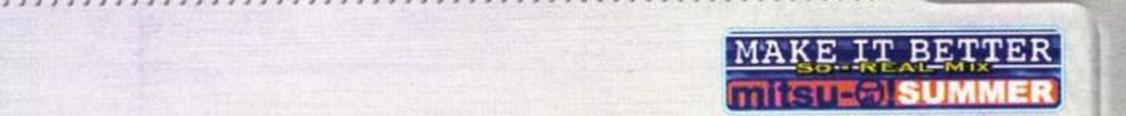
곡 자체가 워낙 느리므로 세 네 번째 뒤에 나올 화살표를 미리 보면서 양발을 고루 사용하면 어렵지는 않은 곡이다.

족보를 보기가 힘들 정도로 화살표가 촘촘해졌다. 시작하자마자 바로 반박 5연타가 나오고 반박 3연타 패턴. 8소절이 시작되면 그야말로 난관. ⇦를 왼발로 고정한 다음 바둥바둥 움직인다는 느낌으로 재빠르게 연타 처리한 다음 마무리부분에서 동시 밟기 패턴을 처리해주고 바로 9소절로 이어져서 곧 바로 반박 3연타를 처리해주도록 하자. 16 소절의 경우는 왼발을 축으로 고정해두는 것이 유용하다. ⇩·⇩를 오른발로 처리, ⇦·⇨·⇦·⇧·⇦를 왼-오른-왼-오른-왼로 처리, 그리고 반박 동시 밟기를 처리. 36소절에서 시작하는 연속 동시밟기가 아주 욕나오게 뒤섞인 반박 11연타가 등장. 눈으로 보기에는 비트매니아의 스카 쯤 되지만 스피드가 느리지 않은가. 눈가는 대로 바둥바둥거리며 밟아대라… 라는 말 밖에는…. 피니쉬 반박 12연타도 역시 마찬가지.

반복뛰기, 주력 테스트, 마치 체육시간을 연상시키는 듯한 스텝. 이 곡은 24소절에 쉬는 시간이 있다는 것이 특색. 7소절과 15소절의 반복 뛰기는 그냥 점프로 이동하는 것이 쓸데없는 움직임을 줄일 수 있다. 하지만 트릭 더블은 좀…. 점점 스텝의 수가 많아지더니 나중에는 화면을 가득 메울 정도…. 눈으로 보고하는 사람들에게는 거의 공포다. SO REAL 매니악을 클리어할 수 있을 정도의 반복 점프가 되지 않으면 클리어 불가능. 저혈대 불가능.

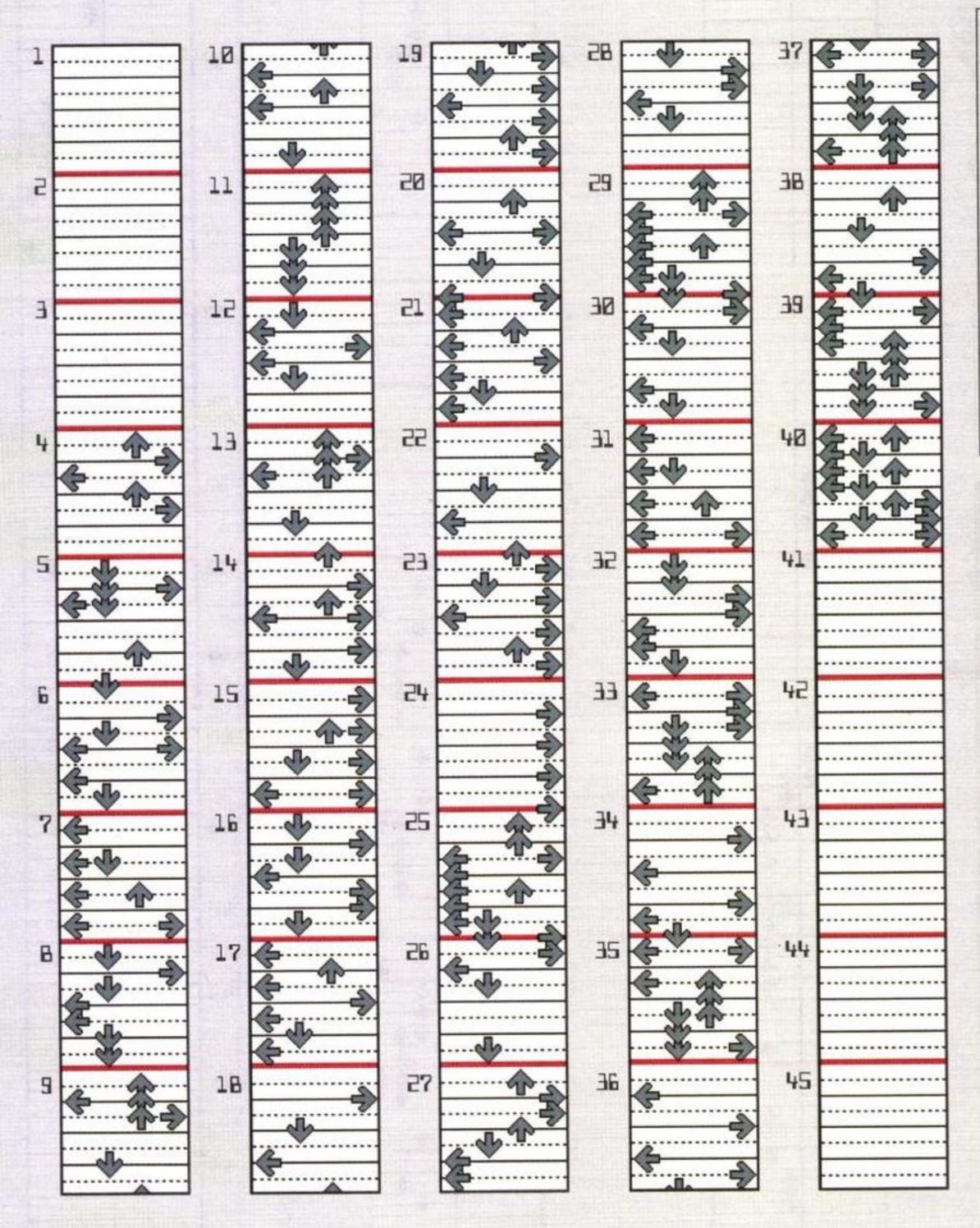
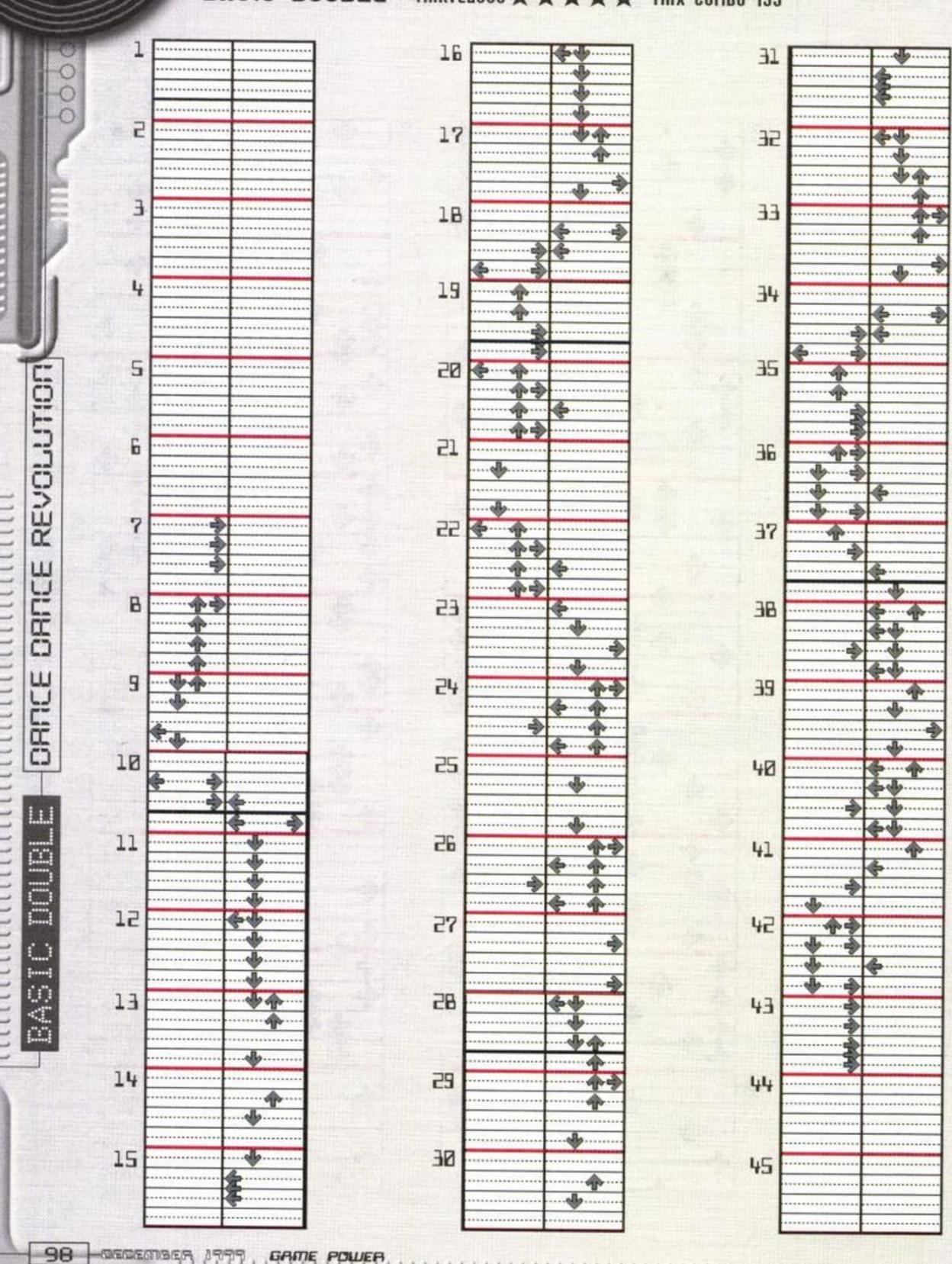
◀ 36소절. 방방뛰며 반시계 회전이다

MAKE IT BETTER - SO REAL MIX

■BPM 118 mitsu-O! ■등장스테이지: (1, 2스테이지에서 오리지널 곡을 선택하지 않았을 때)3스테이지 이후

BASIC MARVELOUS ★★★★★ MAX COMBO 159

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC

TRICK GENUINE ★★★★★★ MAX COMBO 191

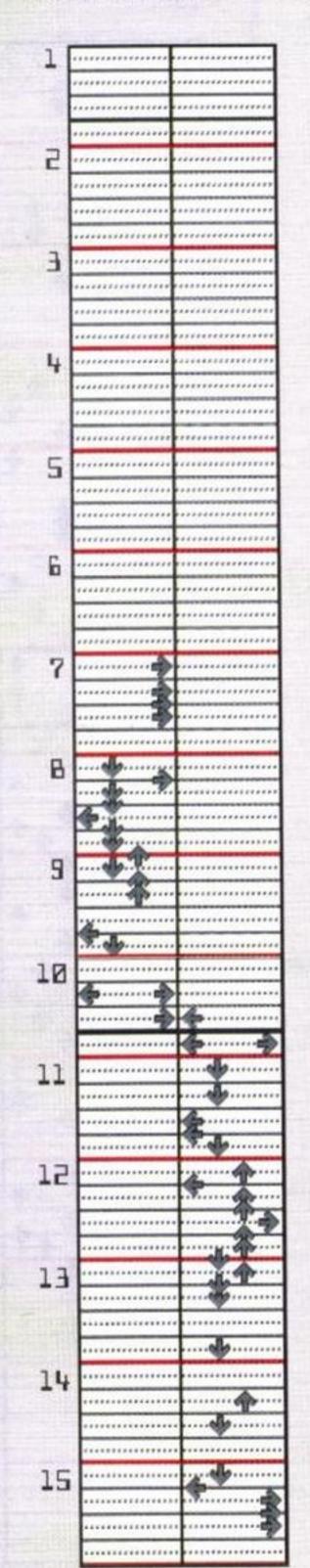
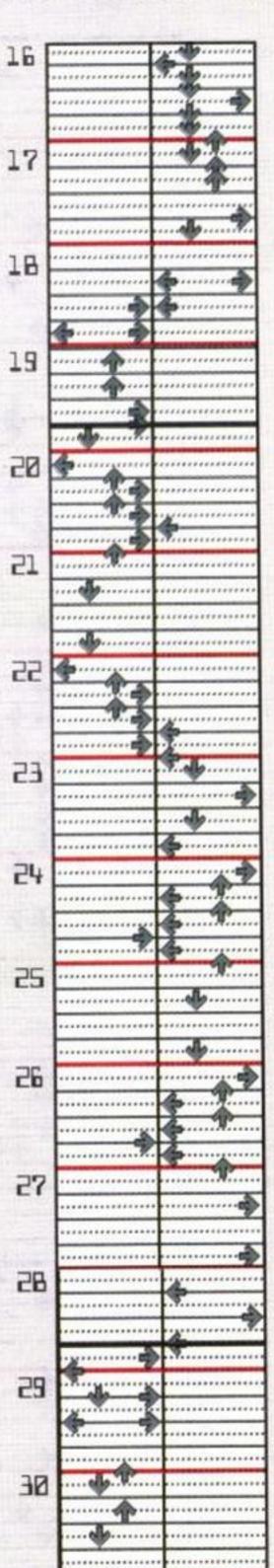
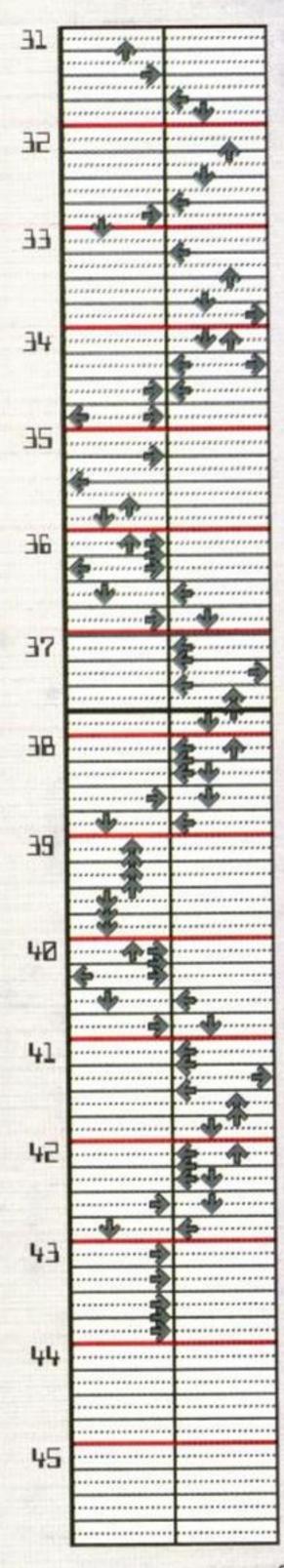
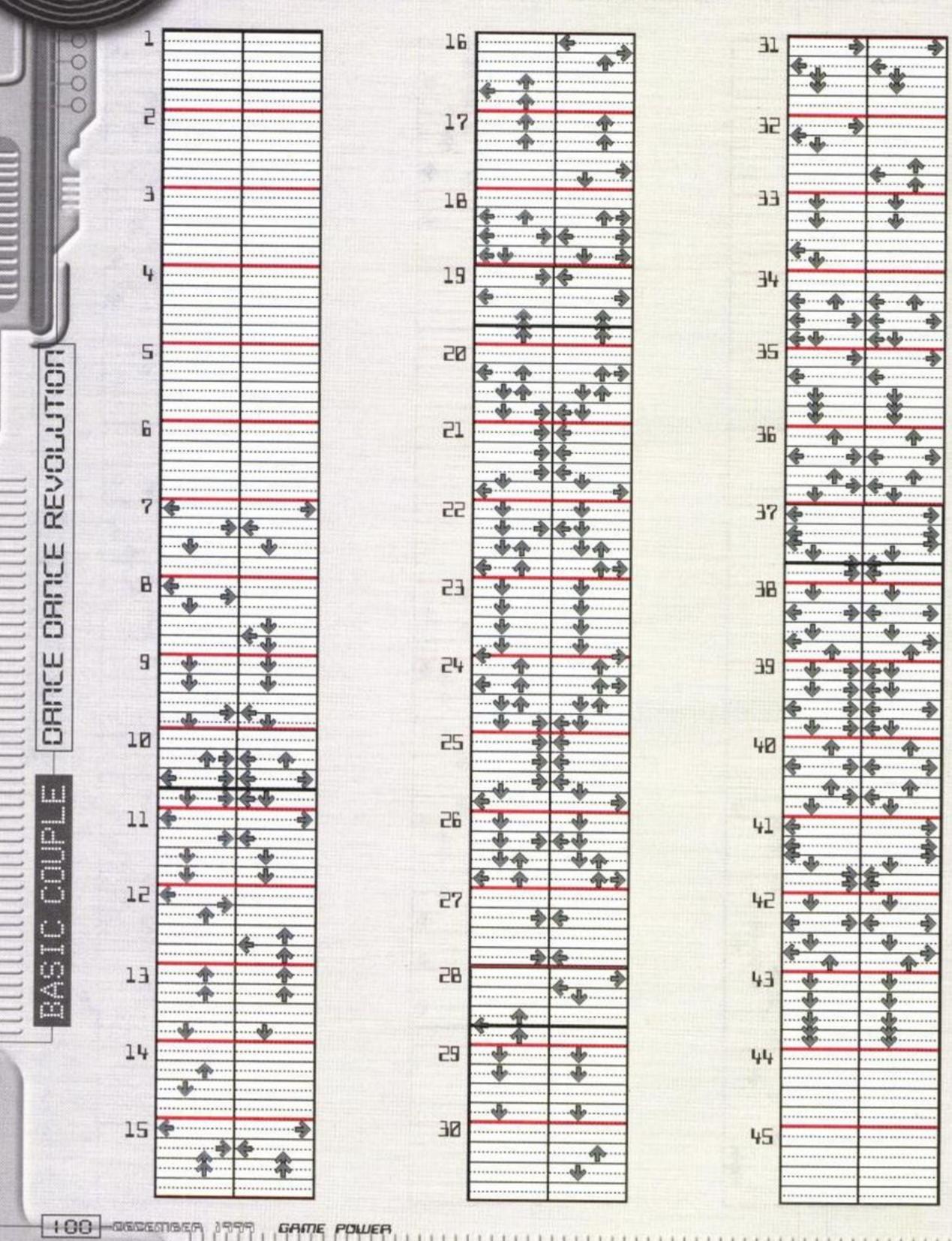
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45

DANCE DANCE REVOLUTION

TRICK

TRICK DOUBLE

PARAMOUNT ★★★★★★★ MAX COMBO 185

DANCE DANCE REVOLUTION

TRICK DOUBLE

리믹스버전 「MAKE IT BETTER - SO REAL MIX」 역시 밝은 느낌, 파도소리 비슷한 것이 나서 해변분위기가 난다고는 하는데 국내 오락실 여건상 잘 들릴 리는 만무. 화살표는 더욱 촘촘. 줄여서 '매킷 소 리얼', 더 줄여서 '소렬'이라고 부른다.

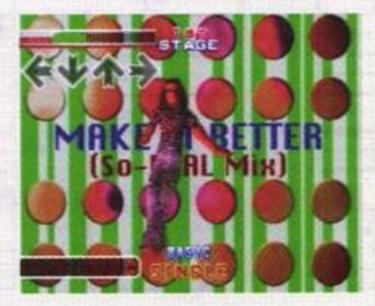
BASIC

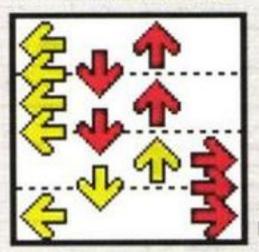
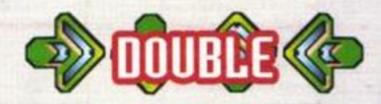
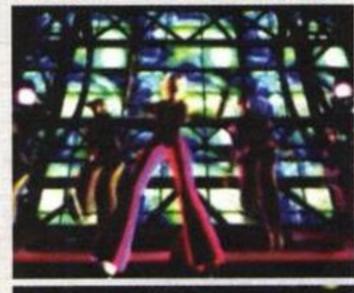
정박 동시밟기와 반박 3연타가 혼합된 패턴이 계속 되지만 역시 스피드가 느리므로 충분히 눈으로 확인하며 갈 수 있다. 눈여겨볼 부분은 9소절 반박 3연타 두 세트와 34소절 반박 5연타부분. 9소절의 경우 사실 지극히 평범한 부분이지만 SO REAL을 처음 접하는 초심자의 경우 스텝이 꼬이는 경우가 있다. 모범운족은 ⇦·⇨·⇧를 왼-오른-왼, 다시 ⇧·⇨·⇧를 왼-오른-왼이다. ⇦·⇨를 왼발 슬라이드 후 오른발로 ⇧. 그 상태에서 오른발로 ⇧·⇨슬라이드와 동시에 시계로 270도 돌아 왼발⇧로 마무리 짓는 터닝 슬라이드 조합도 COOL. 34소절의 반박 5연타는 오른발로 ⇨·⇨, 왼발로 ⇩, 다시 오른발로 ⇦·⇦가 모범운족. ⇨·⇨를 스위치스텝으로 처리하고(오른발 시작) 오른발로 ⇩·⇦ 슬라이드 후 스위치스텝 형식으로 왼발⇦ 마무리 짓는 스위치스텝+슬라이드로 COOL.

TRICK

5소절에 나오는 반박 5연타는 9, 12, 13소절에서도 같은 패턴으로 등장하는데 동시밟기 처리후 양발 교대로 스텝을 밟아주면 쉽다. 17~23소절의 ⇦⇨동시밟기는 '팡!' 하는 드럼음에만 맞춰주면 리듬타기가 한결 수월해 진다. 19소절의 반박 6연타는 ⇨를 오른발로 시작해서 스텝의 순서를 맞추도록 하고, 31소절의 반박 7연타는 ⇦에 왼발을 고정한 상태에서 오른발로 나머지를 처리하면 쉽다. 그 이후 특별히 어려운 부분은 없으니 생각보다 쉽게 클리어 할 수 있을 것이다.

MANIAC

매니악 오리지널 MIB보다 난이도가 하나 더 높은 발바닥 여덟개지만 사실 약간 더 쉽다. 역시 어렵기는 마찬가지. 5소절 시작에 등장하는 동시밟기로 구성된 반박 연타부분 처리에 익숙해 져야 클리어가 수월해 진다. 24소절까지는 반박 7연타가 연이어 등장하기는 하지만 기대(?)와 다르게 별로 안 촘촘하다. 25소절부터 플레이어의 기대를 저버리지 않는 MIB SO REAL을 만나보실 수 있다. 화살표 배치는 동시밟기 한번, 한 개 밟기 한 번이 교대로 나오지만 그냥 모조리 동시밟기로 방방 뛰어주는 것이 속 편하다. 고수급이라면 ⇦⇨·⇦·⇦⇧부분에서 360도 급터닝으로 확실한 임팩트를 줄 수 있다. ⇦를 밟은 왼발을 축으로 반시계로 360도 급터닝해 ⇦⇧(⇦왼발, ⇧오른발)를 처리하는 것. ⇦를 밟은 왼발을 축으로 돈 후 왼발로 다시 ⇦(⇦⇧의 ⇦)를 밟아야 하는데 발을 떼었다가 다시 밟는 것이 아니라 계속 붙이고 있는 상태에서 힘을 조절해 패널센서가 두 번 반응하도록 하는 것이다. 몸무게의 중력을 줄일 만큼 강하게 회전해 주는 것이 포인트. 29, 33, 35, 39, 40 소절 역시 족보를 확실히 숙지하고 뛰어주면 된다(무책임인가…). 40소절의 동시밟기 반박 7연타 중 앞의 4연타는 왼발 ⇦를 축으로, 뒤의 3연타는 오른발⇨을 축으로 생각하면 의외로 간단.

◀ 42소절. 바쁘다 바빠

DOUBLE

어찌된 일인지 구성이 싱글과 거의 비슷하다. 가운데 부분을 제외하면 이동 테크닉이 특별히 요구되는 곳도 눈에 띄지 않는다. 싱글을 클리어 할 수 있다면 무난히 클리어 가능한 곡이다. 트릭 더블의 경우에도 사정은 마찬가지이지만 연타가 상당한 부분을 차지하기 때문에 원곡을 약간 버벅댄다면 절대 클리어 불가능. 연습은 원곡을 토대로 해도 무방하다.

TRIP MACHINE

■BPM 160 - DE-SIRE ■등장스테이지: 3스테이지 이후

BASIC GENUINE ★★★★★★ MAX COMBO 191

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC

TRICK

PARAMOUNT ★★★★★★★★ MAX COMBO 211

5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

25 26 27 28 29 30 31 32 33 34

35 36 37 38 39 40 41 42 43 44

45 46 47 48 49 50 51 52 53 54

BASIC DOUBLE

PARAMOUNT ★★★★★★★ MAX COMBO 201

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC DOUBLE

32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58

TRICK DOUBLE

EXORBITANT ★★★★★★★★ MAX COMBO 215

TRICK DOUBLE DANCE DANCE REVOLUTION

5 6 7 8 9 10 11 12 13

14 15 16 17 18 19 20 21 22

23 24 25 26 27 28 29 30 31

TRIP MACHINE
DE-SIRE
DANCE DANCE REVOLUTION
TRICK DOUBLE
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58

BASIC COUPLE

GENUINE ★★★★★★ MAX COMBO 178

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC COUPLE

3 4 5 6 7 8 9 10 11

12 13 14 15 16 17 18 19 20

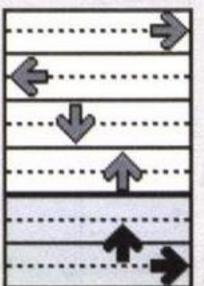
21 22 23 24 25 26 27 28 29

TRIP MACHINE
DE-SIRE
DANCE DANCE REVOLUTION
BASIC COUPLE
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56

PARANOIA에 버금가는 난이도를 자랑하는 코나미 오리지널 곡. 빠른 스피드에 분위기는 근미래적이며 어두운 편. 이 곡이 어려운 이유는 리듬이 매우 불규칙하다는 것. 퓨쳐어 째즈나 AM-3P처럼 리듬이 까다로운 것과는 다르게 그리 어려울 것 없는 반박 연타 리듬이 불규칙하게 등장한다는 게 문제. 무슨 소리인지는 해보면 안다. 줄여서 '트립'이라고 부른다. DDR 2nd MIX에는 'SP-TRIP MACHINE~JUNGLE MIX'가 등장.

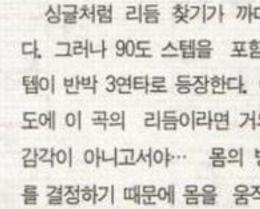
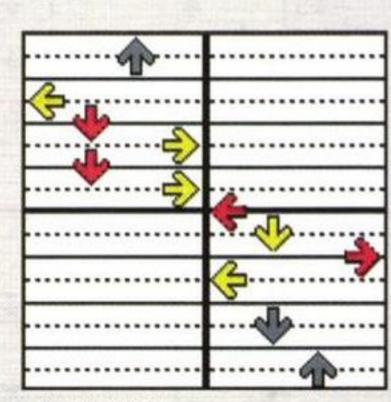
일단 중요한 것은 트립머신의 이 미친 변칙리듬들을 줄줄 꿰고 있어야 한다는 점이다. 제일 좋은 방법은 곡을 여러 번 듣고 뒤에 깔리는 비트음('쿵쿵거리는 소리'라고 생각하면 이해가 빠르다)의 변칙 패턴을 자연스레 외우는 것. 따로 음악을 들을 만한 여건이 안된다면 그저 노력과 근성으로 익히는 수밖에. 11소절 뒷부분과 12소절 뒷부분에 처음 반박이 등장. 14소절이 약간 까다로운데 14소절 시작의 ⇩이후에 한 박자를 쉬어준 후 반박 4연타가 난입해버린다. 한 박을 쉬는 동안 마음의 준비를. 익숙해 졌다면 이 부분에서 터닝도 가능하다. 18소절에서는 14소절을 반전시킨 배치가 등장. 23소절 시작에 반박 2연타는 따로 놓고 보면 아무 것도 아니지만 이런 놈이 정박과 한박 휴식과 마구 뒤섞여 제멋대로 등장한다는 점이 까다로운 것이다. 28, 31, 32, 34, 39, 49가 모두 돌출반박 위험지대. 요주의.

◀ 38~39소절. 바로 이렇게 갑자기 튀어나오는 놈이 문제

TRICK

동시밟기와 반박패턴이 베이직에 비해 무지 까다로워졌다. 앞서 말했든 관건은 역시 변칙 돌출반박의 확실한 이해. 10소절부터 계속 반박 3연타 묶음으로 일관하다 13소절 중간에 느닷없는 정박이 출현하는가… 싶더니 다시 반박 3연타 연발인가… 싶더니 한박 쉬고 반박 5연타…. 이 5연타 놈은 ⇨·⇩오른발 슬라이드, ⇦ 왼발, ⇧·⇨오른발 슬라이드로 처리하던가 자신 있다면 터닝을 시도. 17소절에 반박 3연타, 한박 쉬고 반박 5연타 패턴 재등장. 28소절 후반 반박 4연타에도 주의. 39, 47, 51소절의 반박 2연타는 더욱 주의. 53소절 뒷부분부터 등장하는 반박 2연타 네 묶음 '따단 따단 따단 따단' 피니쉬 리듬은 왼발부터 시작하는 교차 슬라이드로 처리하면 COOL.

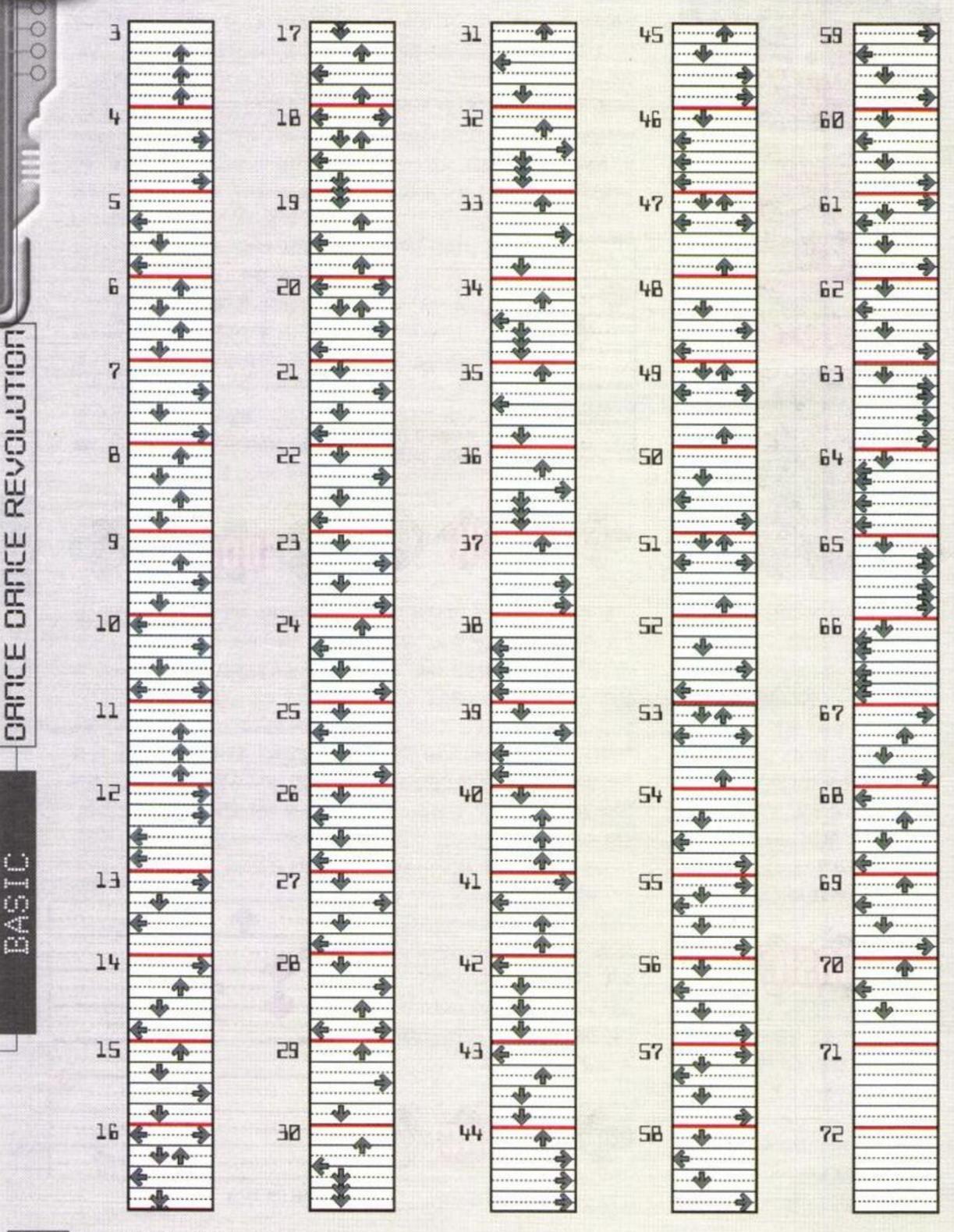
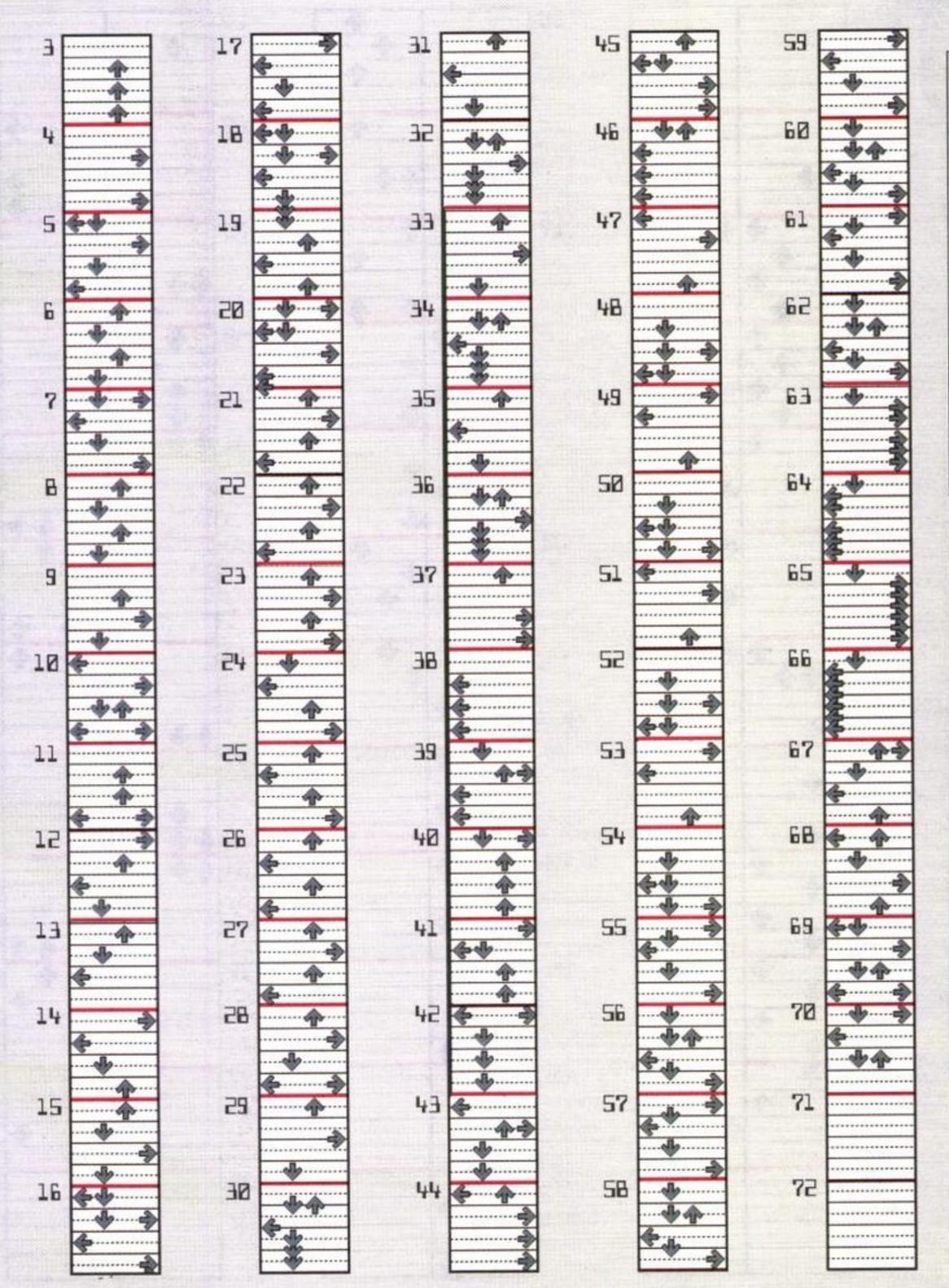
8소절의 끝 부분부터 시작해서 15소절의 중반부까지 계속되는 반박 3연타는 기본기 충실로 극복한다. 16소절의 반박 7연타는 시작부분 ⇨을 단순하게 오른발로 시작하지 말고 좀 변형을 주어 왼발로 밟은 다음 ⇩를 오른발, ⇦을 다시 왼발로 밟을 수 있도록 하자. 처음에는 어색하지만 익숙해지면 오히려 수월. 계속 연결되는 나머지 4연타는 오른발로만 처리한다. 사실 이 방법은 화면에서 눈을 떼지 않는다는 장점은 있지만 오른다리에 무리를 주고 폼 또한 빵점. 처음 4연타를 반시계 터닝, 나머지 3연타를 시계 터닝으로 처리하면 깔끔. 그리고 39소절부터 간간이 등장하는 동시밟기가 섞인 반박 3연타 패턴에서 무너지지 않도록 주의. 그 외에 짚어줄 부분은 많지만 사실 큰 의미가 없다. 운족이 어려운 것이 아니라 단지 리듬 잡아내기가 힘들다는 것뿐이니. 다시 말하지만 트립머신의 유일한 파해법은 오로지 귀로 익히는 것 뿐.

DOUBLE

싱글처럼 리듬 찾기가 까다롭지는 않다. 그러나 90도 스텝을 포함한 이동 스텝이 반박 3연타로 등장한다. 이 곡의 속도에 이 곡의 리듬이라면 거의 동물적인 감각이 아니고서야… 몸의 방향이 성패를 결정하기 때문에 몸을 움직이는 데 정진하자. 트릭 더블은 거의 지옥. 리듬이 싱글 때 마냥 패턴 없이 나오기 때문이다. 무책임한 말이지만 외우기를…. 족보가 도움이 될 것이다.

▲ 트릭 더블 16소절

PARANOIA

■BPM 180 - 180 ■등장스테이지: FINAL스테이지

BASIC GENUINE ★★★★★★ MAX COMBO 264

BASIC DOUBLE

PARAMOUNT ★★★★★★★ MAX COMBO 254

3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC DOUBLE

39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50

51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC DOUBLE

TRICK DOUBLE

EXORBITANT ★★★★★★★★★ MAX COMBO 309

DANCE DANCE REVOLUTION

TRICK DOUBLE

PARANOIA 180

39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50

51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62

63 64 65 66 67 68 69 70 71 72

DANCE DANCE REVOLUTION

TRICK DOUBLE

BASIC COUPLE GENUINE ★★★★★★ MAX COMBO 228

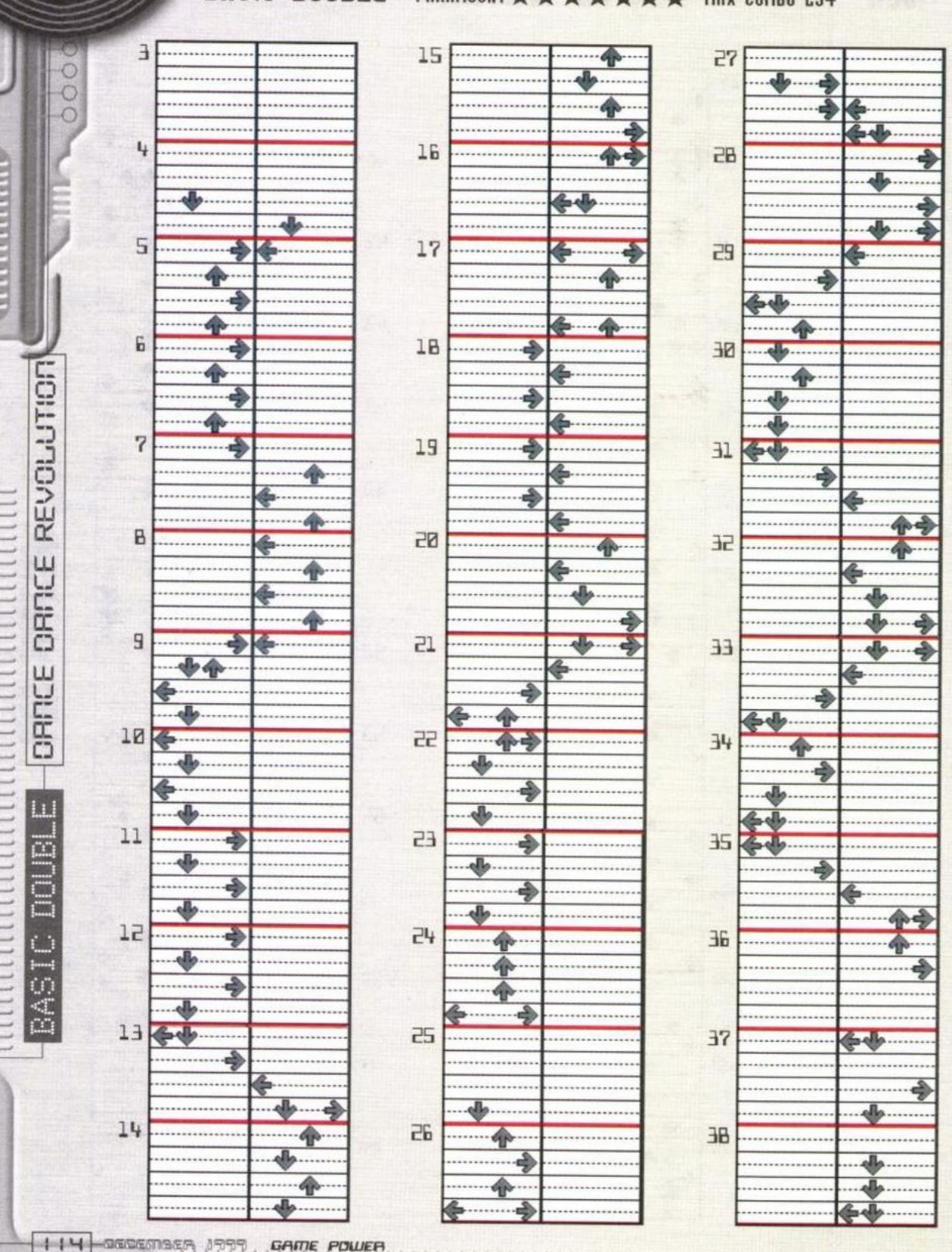
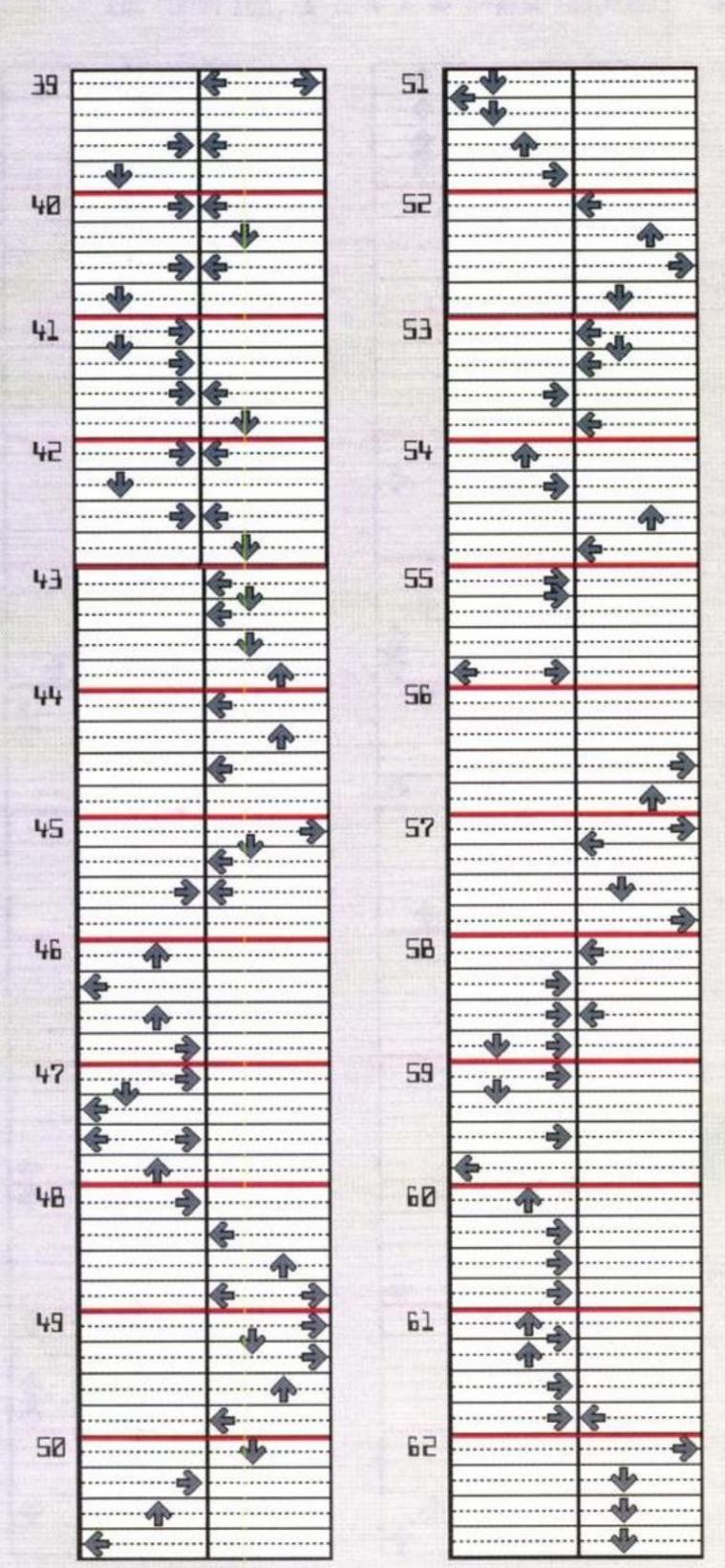
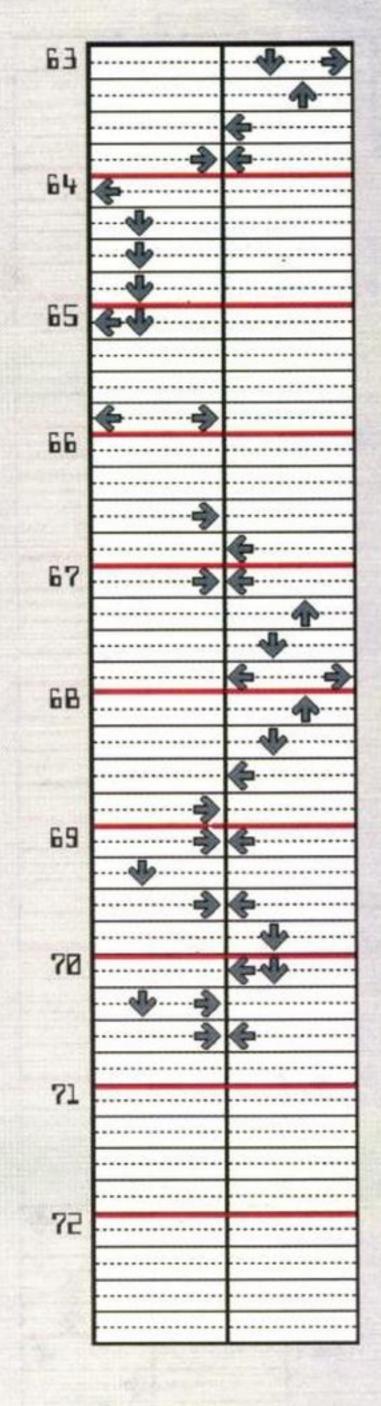
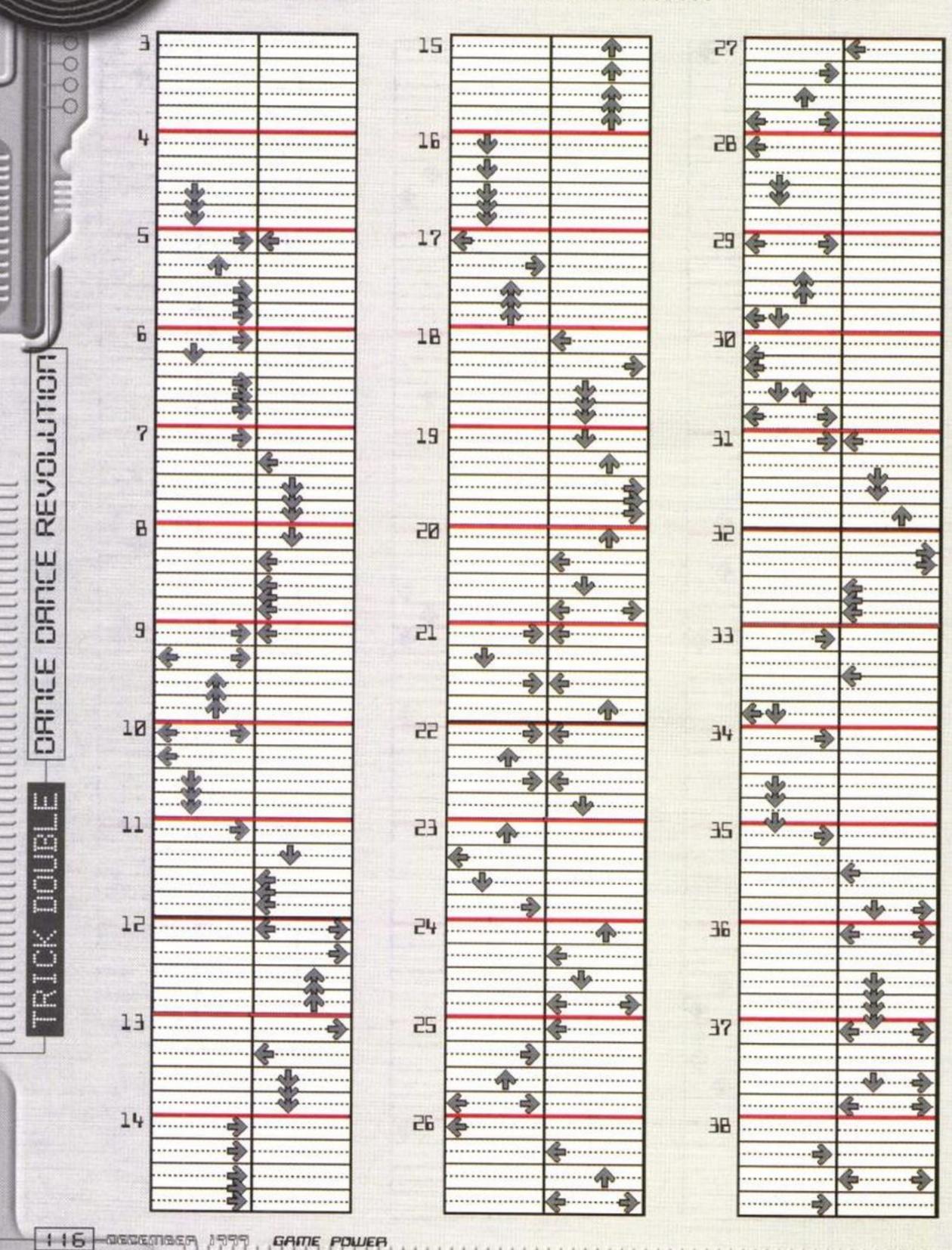
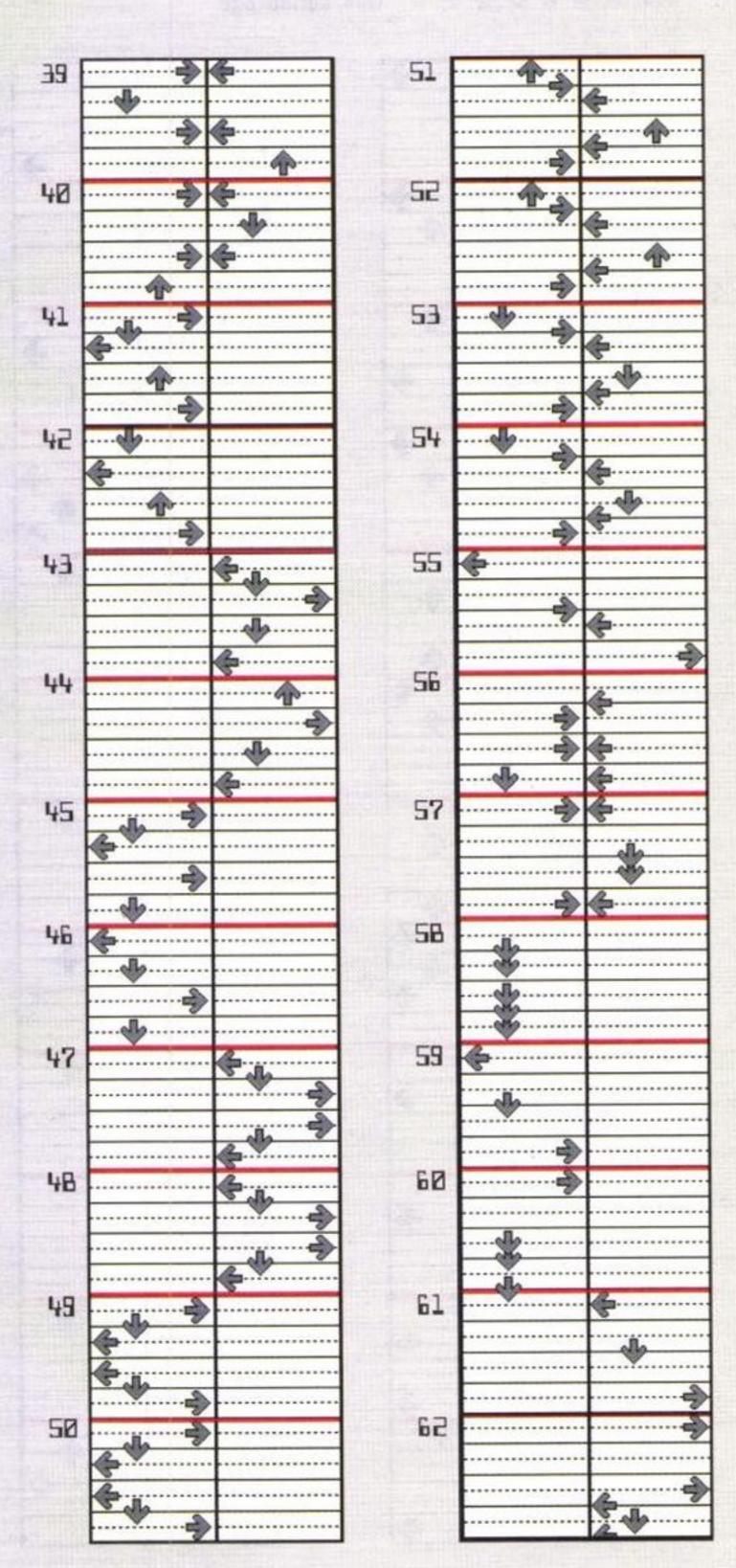
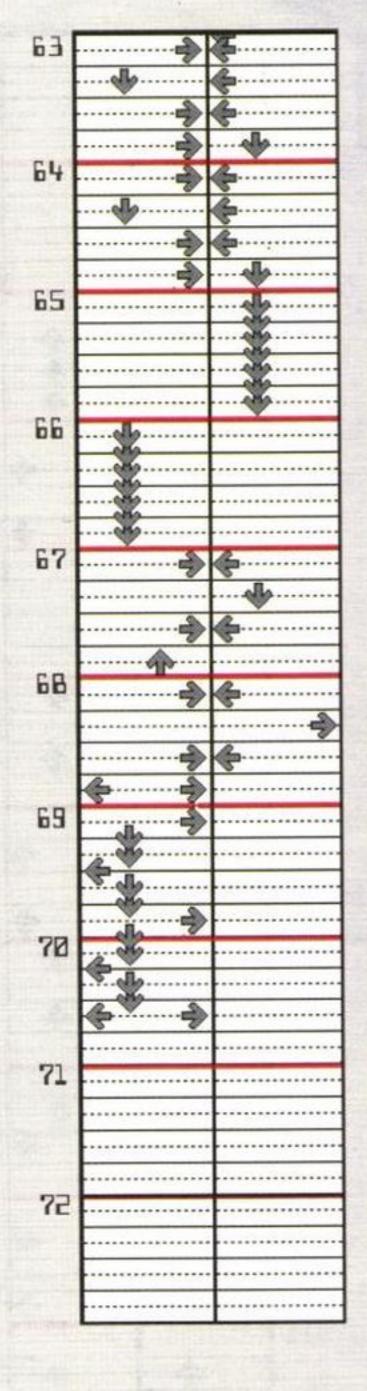
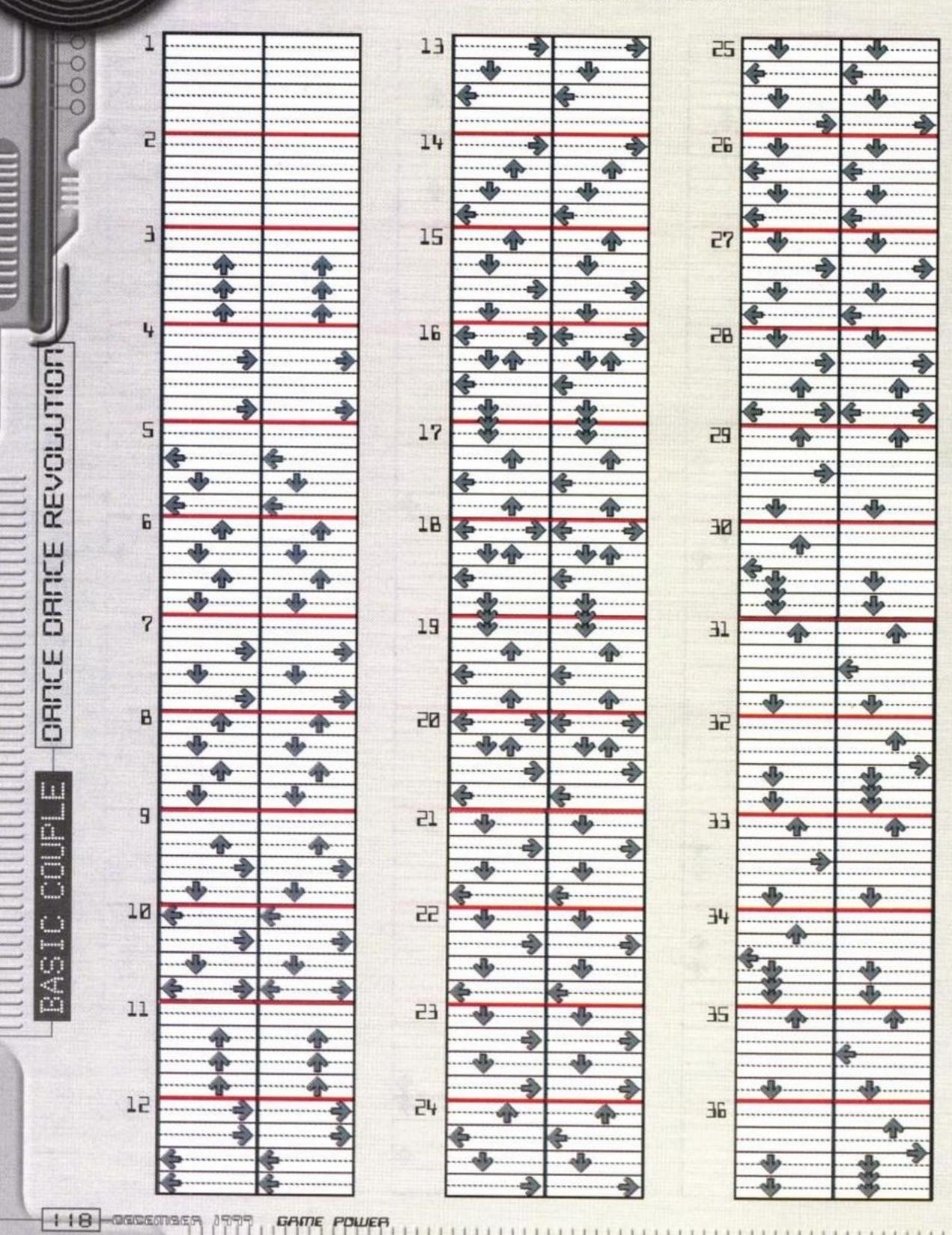
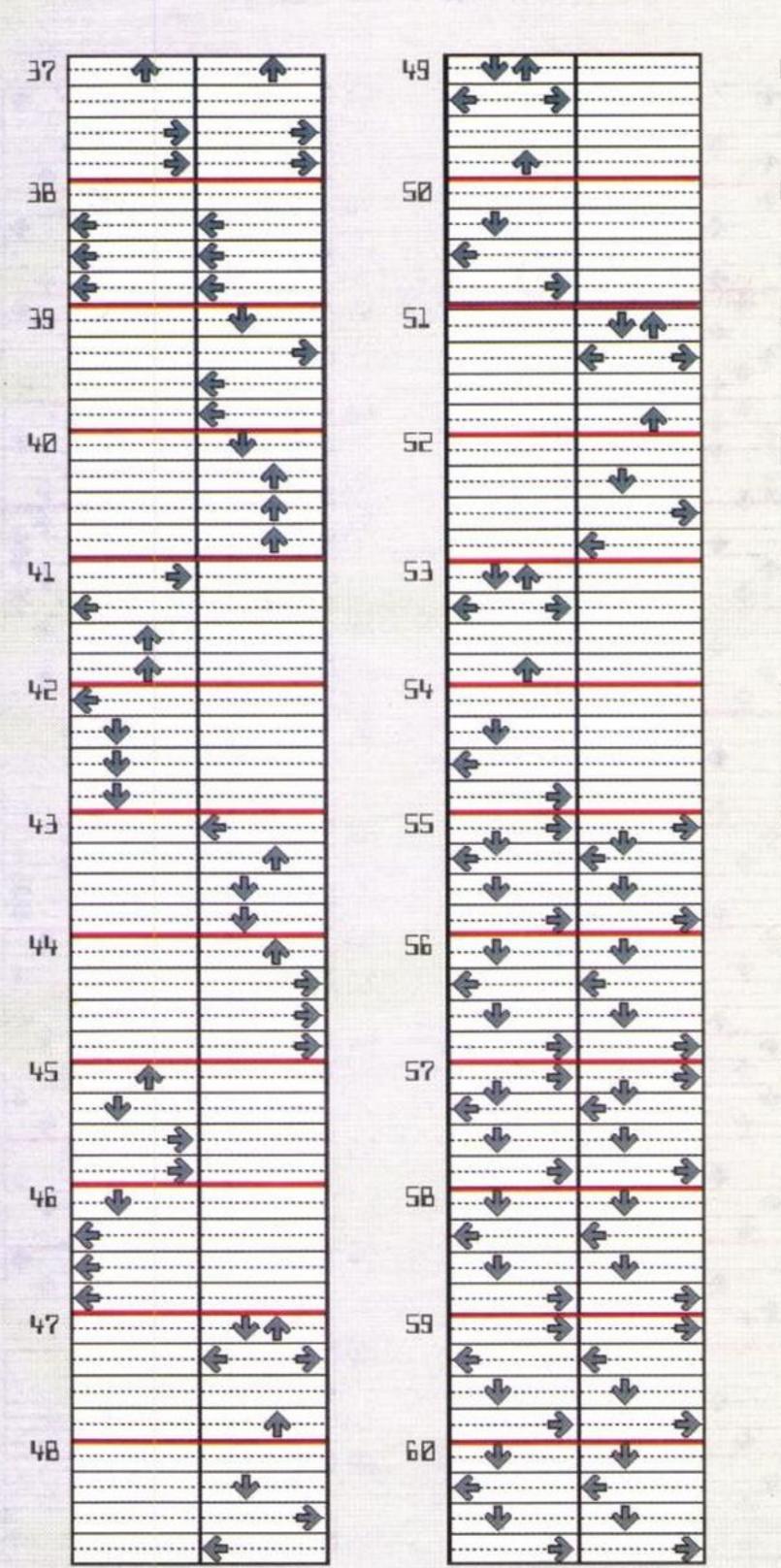
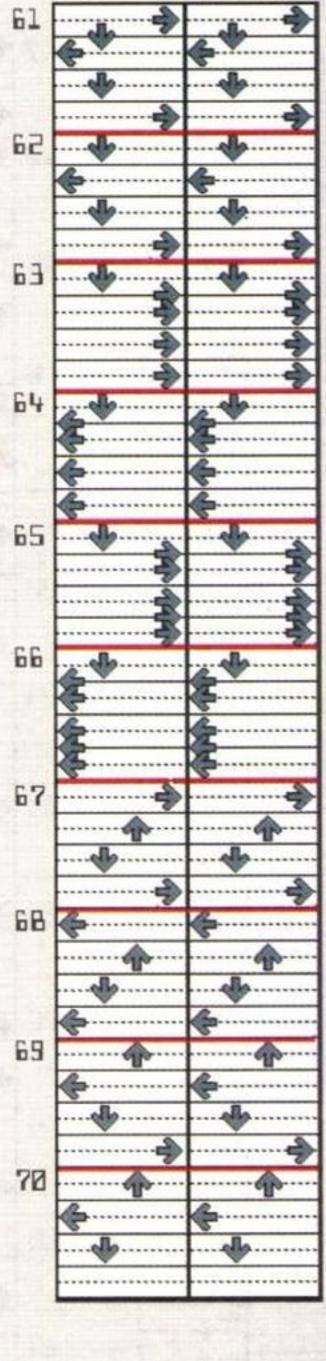
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

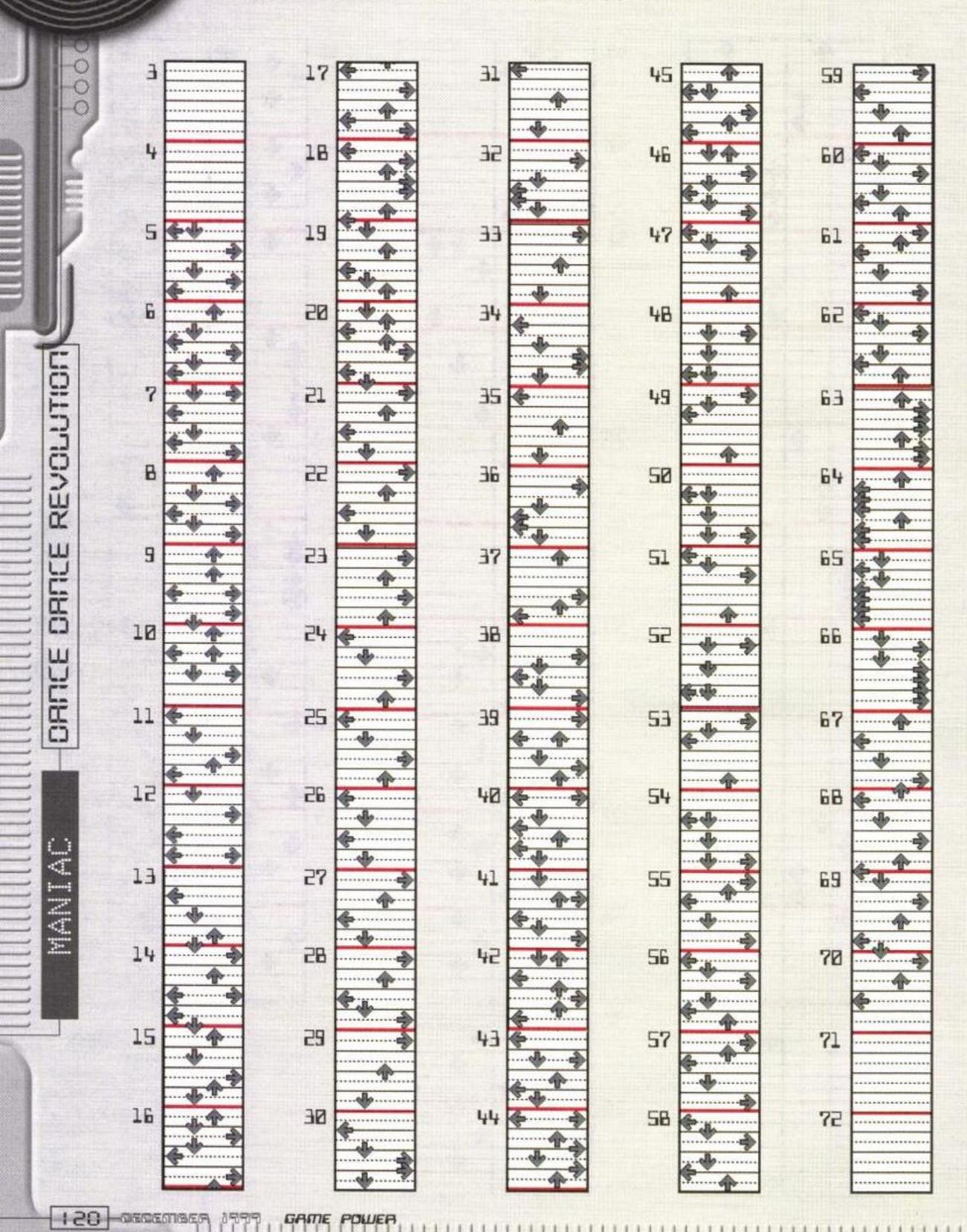
25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36

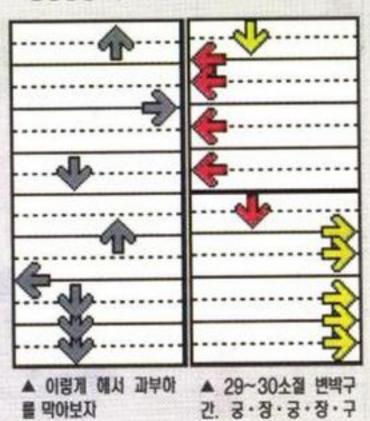
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48

49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60

DANCE DANCE REVOLUTION

BASIC COUPLE

MANIAC

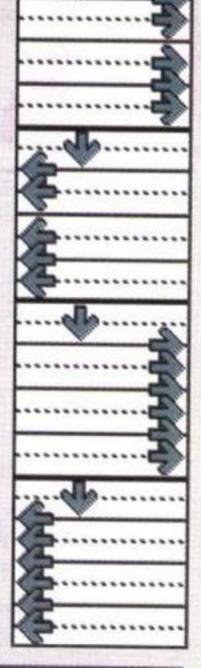
EXORBITANT ★★★★★★★★★ MAX COMBO 319

'편집증' 이라는 뜻의 PARANOIA. 최강 난이도 곡답게 FINAL 스테이지에서만 등장한다. 곡 자체에 상당한 위압감이 깃들어 있어 선택하는 것만으로도 어느 정도의 갤러리 시선은 먹고 들어갈 수 있을 것이다. 화살표도 DDR곡에서 퍼포로 유명한 부분을 따와서 구성했기에 제법 퍼포시연도 가능한 곡(어디까지나 고수들 이야기입니다). 스피드도 전곡 최강이고 화살표도 촘촘하고(곡이 워낙 빨라서 촘촘하진 않군…) 게이지 감소량도 최악이어서 클리어율은 최하겠지만 어차피 깨나 못깨나 막판이기에 선택률은 높다. 곡의 BPM이 180인데 아티스트명도 180이라는 것은 재미있는 점이다(2nd PARANOIA~DIRTY MIX의 BPM은 190인데 아티스트명도 190이라는 점은 더욱 재미있는 점). 여담으로 DDR 2nd MIX에 PARANOIA~ DIRTY MIX와 PARANOIA~CLEAN MIX라는 리믹스 버전이 생겼는데… DIRTY MIX는 더럽게 어렵고 CLEAN MIX는 깨끗하게 포기하자. PARANOIA는 줄여서 '파라'! 아티스트가 파란오이를 보고 '파란오이야!'라고 외치며 악상을 얻었다는 것으로 유명하다… 으음…

자, 파라노이아다. 이름만 들어도 가슴이 설레는 파라노이아다. 파라의 화살표는 오로지 비트음만을 따라간다. 마치 비트매니아나 EZ2DJ의 DRUM' N BASS 장르를 플레이하듯 쿵쿵거리는 소리에 맞춰 발을 놀리자. 파라의 비트음은 심리적인 요인인지는 몰라도 다른 곡에 비해 확연히 두드러지므로 리듬 따라잡기는 그리 어렵지 않을 것이다. 단지 속도 따라잡기가 어려울 뿐… 당신의 두 다리는 BPM 180앞에 처참히 부서질 각오를 해야한다. 두근거리며 15소절까지 가다보면 16소절부터 낯익은 족보가 등장할 것이다. 바로 마이파이어에서 봤던 ←→·↑↓·←후에 ↓↓↓3연타 '궁·장·궁·장장장'리듬이다. 물론 스피드로 인해 난이도는 하늘과 땅 차이. 특히 ↓3연타는 혼신의 힘을 다해야 MISS를 막을 수 있을 것이다. 21소절부터는 와리가리 패턴. 터닝포인트도 있으니 자신있다면 터닝도 시도해 보자. 와리가리 패턴은 28소절 끝 ←→동시 밟기로 종지부. 29~34소절 8분의 3박자 변박구간에서 무너지는 이들이 의외로 많다. 역시 귀로 극복하자. 리듬은 '궁 · 장 · 궁 · 장 · 구장장장'. '궁장궁장'이 뭐냐고? 이것이 문자표기의 한계이니 이해를. 파라 몇 번만 해보면 궁장장이 뭔지 확실히 알테니 일단 넘어가자. 47소절부터 ←→·↑↓연속 동시밟기로 체력을 조금씩 갉아먹다가 55소절부터 긴박감 넘치는 리듬과 함께 비지스텝이 등장. 슬라이드로 62소절까지 미끄러지다 보면 '단각(斷脚)의 계곡' 이라는 결정타가 작렬한다. 모범운족은 ↓에 왼발로 축을 두고 오른발로 사정없이 연타. 이 결정타 구간에 확실히 적응해서 퍼포를 넣어보고 싶다거나 다리의 내구도가 이 극악의 연타들을 도저히 견뎌낼 수 없다면 슬라이드를 써서 다리를 바꿔가며 연타해 보자. 방법은 63소절을 예로 들어, 왼발로 ↓을 밟고 오른발로 →를 연타한 후 그 오른발을 ↓로 끌어와 축으로 삼고 왼발로 ←를 연타하는 것이다. 파라에 처음 도전하는 초심자라면 당분간은 클리어에 너무 연연하지 말자. 다른 곡들과는 다르게 어느 정도 마스터한다고 클리어되는 곡이 아니기 때문이다. 그 이유는… MISS가 났을 때 게이지 감소량을 보면 안다…

▲ 이렇게 해서 과부하를 막아보자

▲ 29~30소절 변박구간. 궁·장·궁·장·구장장장

베이직에 살이 조금 붙었다. 16소절 마이파이어 구간이 ←→·↑↓에서 ←↓·↓→로 변경. 허리의 움직임을 조금만 유연하게. 21~28소절 와리가리 구간은 기

준이 ⇩에서 ⇧로 변경. 29소절부터의 8분의 3박 변칙리듬 구간과 반박 4연타 사이의 ⇧는 ⇧⇩로 변경. 55소절 비지 스텝 구간은 비즈니스에 TRICK을 건 것과 똑같이 ⇨·⇩·⇦반박 3연타에 ⇦·⇩·⇨반박 3연타가 추가되었다. 62소절까지 주욱주욱 미끄러지다 보면 어느새 결정타 '단각의 계곡'. 베이직보다 한 소절당 연타 한 개가 추가. 허허허… 건투를 빈다. 여기에 저엉 퍼포를 집어넣고 싶다면 브릴에서 설명한 오빠달려 스텝이나(달려도 좀 빨리 달릴 필요가 있다) 일렉트릭 쇼크, 간질 스텝, 중풍 스텝 등을 추천한다.

열심이! ▶

자자, 말로만 듣던 그 매니악 파라다. 매낙파라… 뭐 요즘은 오락실 한 시간만 죽치고 있으면 매니악 파라 클리어하는 사람 한 명 이상은 꼭 있을 정도여서 '開羅所裸 다 깨는 매낙파라'라고도 부르지만 그런 소리하면 혼난다. 아무리 매낙파라 클리어하는 이들이 많아졌어도 국내 전체 인구의 0.1%도 안된다는 사실을 명심하자… (될지도… -_-;)잡설 치우고, 시작부터 반박 3연타, 5연타가 쏟아진다. 너무 빠르다 보니 어디가 정박이고 3연타고 5연타인지 구분이 힘들 것이다. 허나 규칙이 있다. 궁장어로 표기해 보면, '궁·장·궁장장·궁·궁장궁장장'이 된다. 1·1·3·1·5로 외워두자. 이 패턴이 8소절까지 두 번 반복되고 그 이후 20소절까지는 정박과 반박 3연타, 5연타의 랜덤패턴. 깨지면서 익히자. 18소절의 반박 5연타는 끝 부분이 ⇨·⇨로 중복입력이니 주의. 21~28소절까지 정박뿐이므로 좀 쉬다가(터닝 포인트 체크해보자) 29소절부터 어김없이 8분의 3박자 변칙구간이 찾아온다. 반박 4연타부분의 패턴의 난이도 UP! 변칙구간 지나서 39~46소절은 5~8소절에 등장했던 1·1·3·1·5 '궁·장·궁장장·궁·궁장궁장장' 패턴이다. 48~54소절 동시밟기 점프구간은 ⇦⇩·⇩·⇩⇨로 변경. 55소절 비즈니스 구간은 반박 3연타의 랜덤패턴이다. 63소절 결정타구간은 족보로 이해하자. 67소절 이후 피니쉬 구간은 정박 두 번에 반박 3연타 '궁·장·궁장장'의 반복. 노력한다고 모두 매낙파라를 클리어 할 수 있는 것은 아니지만 매낙파라를 클리어한 사람들은 모두 노력을 했다는 사실을 명심하자… 라고 읊어보며 부실한 매낙파라 클리어 가이드를 마친다.

싱글에 익숙한 사람은 당황할 지도…. 완전히 다른 패턴이기 때문이다. 41소절 전까지 반박 3연타가 등장하지 않으므로 좀 빠르다는 기분으로 몸을 실어주면 일단은 통과. 가운데 2개의 동시 스텝에서 뒤로 빠지는 곳에서는 속도상 다른 곳으로 발을 옮기는 것이 빨라야 하므로 슬라이드로 처리할 것을 권한다. 트릭 더블은 단연 전 모드, 전 곡 중에 최강의 난이도를 자랑한다(매낙 파라보다도!). 우리는 이 곡을 클리어하는 사람을 괴·물·이라 부른다. 공략법은 없다. RPG게임 최종 보스에 도전하는 심정으로 도전, 또 도전이다! 일단은 족보부터 외우길.

DANCE DANCE REVOLUTION

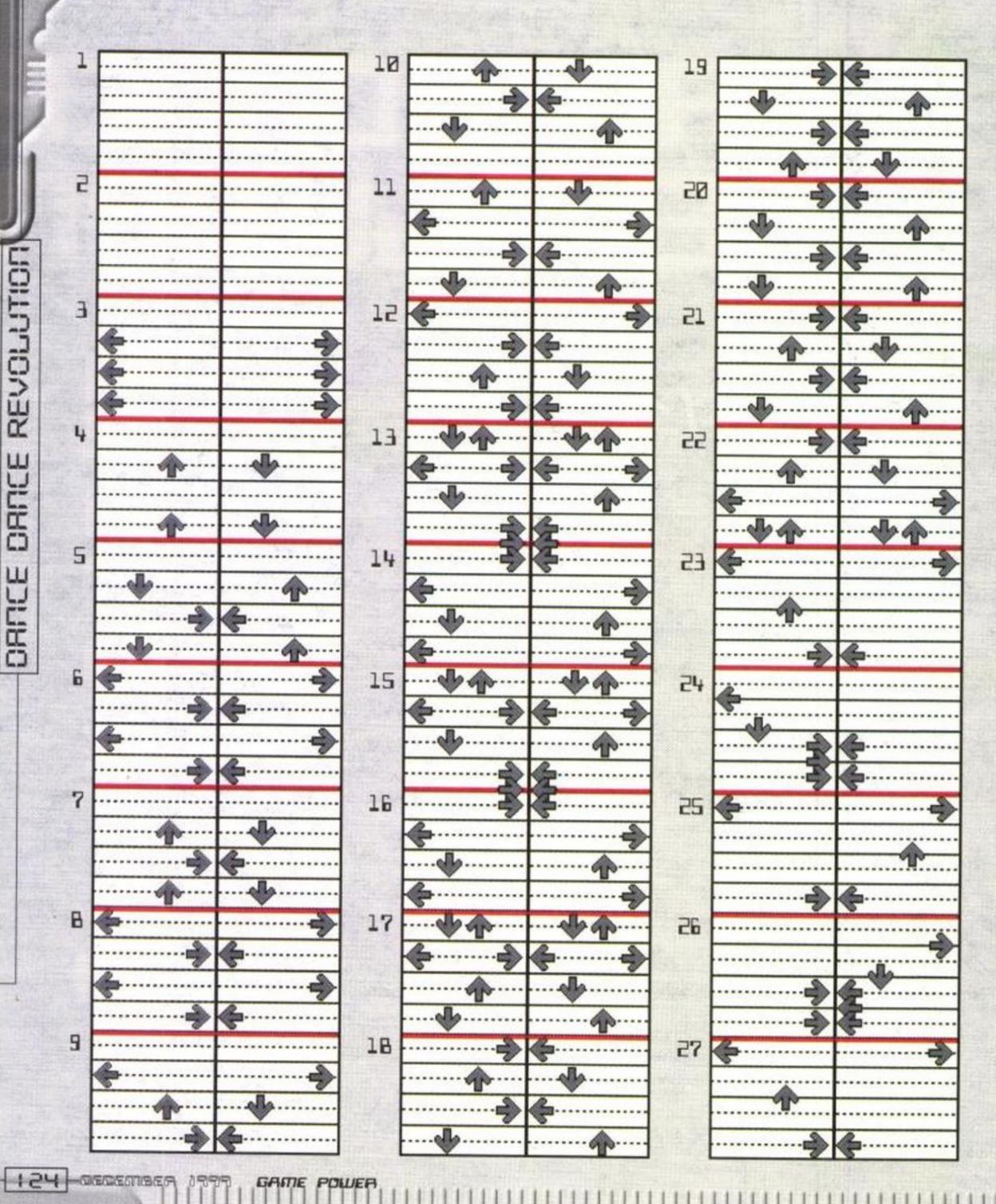
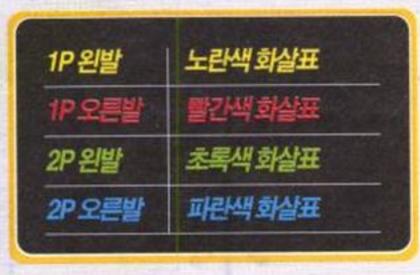
보너스

실전 퍼포 소개

유명한 실전 퍼포를 사진과 족보를 곁들여 설명했다. 일본의 어느 유명한 DDR팀이 고안한 것으로서 인터넷 동영상을 통해 공개된 후 현재 국내의 수많은 DDRer들이 모방 시연에 열을 올리고 있을 정도로(-_-;) 완성도가 높은 퍼포. 여기서 설명하는 것은 비록 모방판이지만 참고한다면 새로운 퍼포의 장을 여는데 큰 도움을 줄 수 있을 것이다. 독자 여러분들의 개량형 한국식 퍼포를 기대해 본다 (터. 탈춤 퍼포…?).

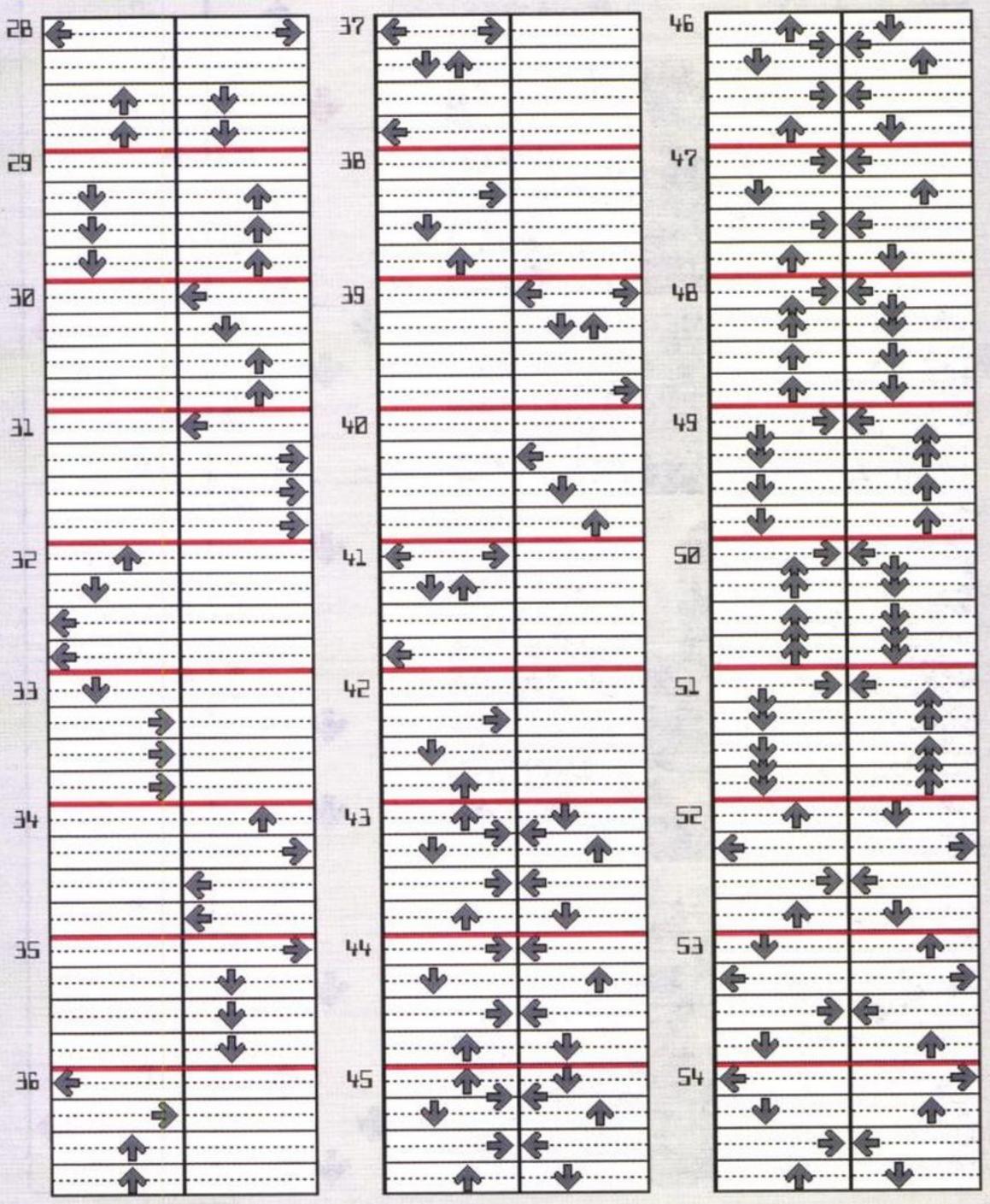
▶COUPLE MODE BASIC PARANOIA PERFORMANCE◀

제목에서 알 수 있듯 두 명이 플레이하는 커플 퍼포다. 크로싱(겹쳐 플레이)와 스위칭(자리 바꾸기)가 많기 때문에 수많은 연습을 통해 둘의 호흡이 완벽히 맞아야 한다. 솔로파트(한 명이 양측발판을 다 맡아 하는 구간)의 난이도도 엄청난 것이어서 개개인의 실력도 뒷받침이 돼주어야 하고 족보 완전암기는 필수. 실로 난이도 A+급의 초고급 퍼포라 할 수 있다. 기본적으로 알아둘 것은 1P는 LEFT, 2P는 RIGHT를 걸고 플레이해야 한다는 점.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27

족보를 보면 한 눈에 알 수 있겠지만 거의 모든 부분이 1, 2P 원점대칭으로 구성되어 있다. 무언가 기발한 것들이 마구 샘솟지 않는가? 일단 20소절까지는 특별한 것이 없다. 각자 기량을 살려 개인플레이… 조금만 생각해 보면 제법 많은 커플 플레이가 나올 수 있을 것 같으니 각자 연구!

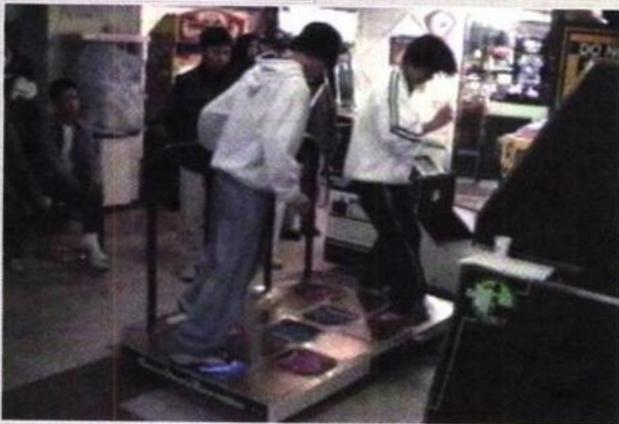
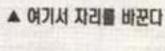
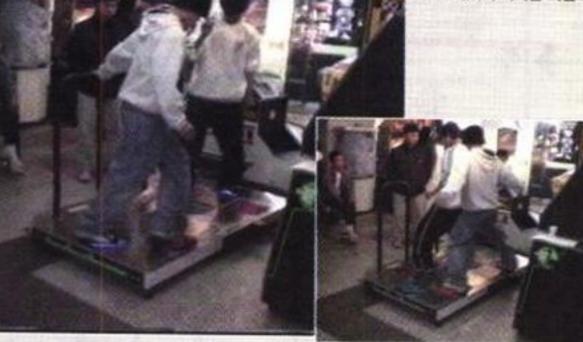
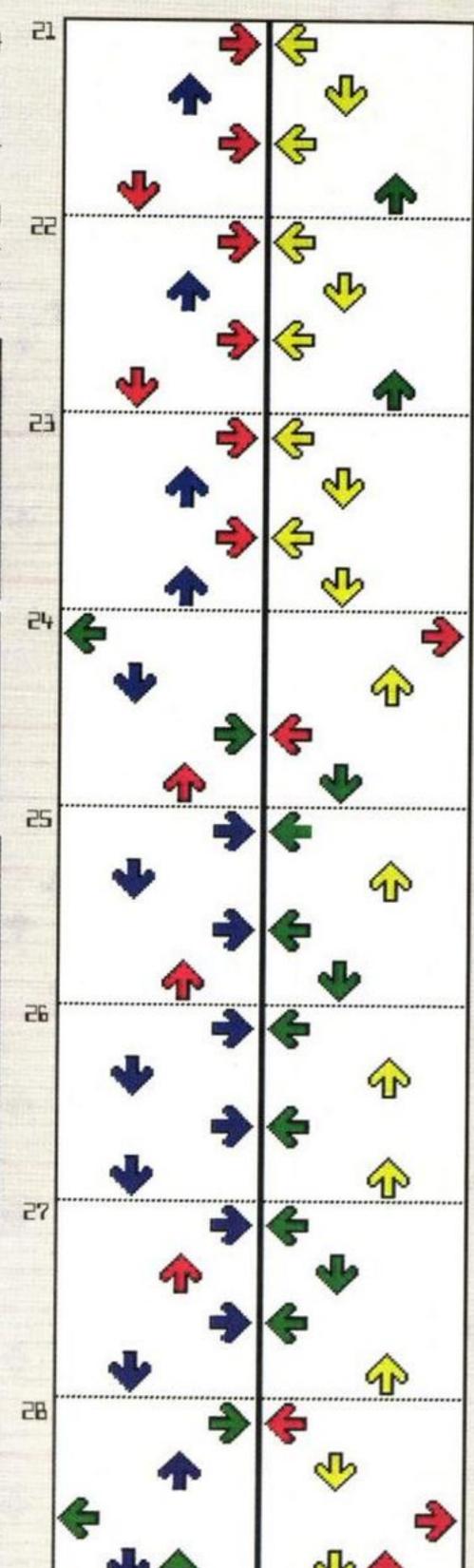
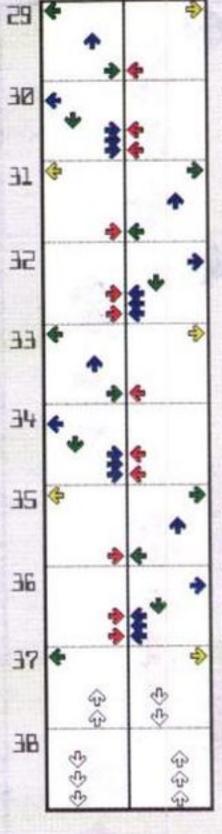
28
29
30
31
32
33
34
35
36

37
38
39
40
41
42
43
44
45

46
47
48
49
50
51
52
53
54

여기서부터 본격적인 커플 플레이에 돌입한다. 다시 말하지만 1P 왼발은 노란색, 오른발은 빨간색, 2P 왼발은 초록색, 오른발은 파란색. 그렇다면 족보를 보고 플레이 모습을 상상해보자. 언뜻 이해가 잘 안될 지도. 사실은 1, 2P가 앞뒤로 나란히 서서 플레이하는 '크로싱' 구간인 것이다!

19소절부터는 1P와 2P는 화면을 등지고 양패널 가운데에 나란히 서게 된다(1P가 앞에 선다). 1P는 ⇨⇦(1P의 ⇨와 2P의 ⇦)와 양쪽의 ⇩를 한박자씩 번갈아 밟아주면 되고 2P는 한박자씩 쉬어가며 양쪽의 ⇧를 번갈아 밟아주면 되는 것. 22소절에서 1, 2P가 앞뒤로 자리를 바꾼다. 바꾸는 방법은 족보를 참조. 23소절부터는 둘의 역할이 정반대가 된다. 26소절에서 1P는 2P패널로, 2P는 1P패널로 이동. 즉, 26소절이 끝나면 1, 2P의 위치가 바뀌는 것이다.

▲ 여기서 자리를 바꾼다

DANCE DANCE REVOLUTION

'궁 · 장 · 궁 · 장 · 구장장장'으로 유명한 변칙리듬구간이다(싱글파라 공략 참조). 1P는 30소절의 ⇦·⇦를 밟은 후 1P패널로 건너오고 2P는 이와 동시에 ⇦·⇦·⇦를 밟은 후 2P패널로 건너온다. 이것을 4회 반복. 스위칭할 때 시계로 도는 것이 좋으며 38소절이 끝나자마자 2P는 밖으로 나온다.

이제 1P의 독무대다… 라고 해봤자 그리 특별할 것은 없고 그저 통상의 더블모드를 즐기듯 플레이하면 OK. 기량에 따라 퍼포시연도 적극적으로 해주자. 그 동안 2P는 무대밖에 쫓겨난 상태가 되는데 멍하니 보고 있지만 말고 1P와 안무를 맞춰 가볍게 모션을 취해주는 것도 좋다. 46소절에서 1P는 다시 1P자리로 회귀(?)하게 되는데 이 순간 2P는 스테이지로 컴백할 준비를 한다.

1P 독무대

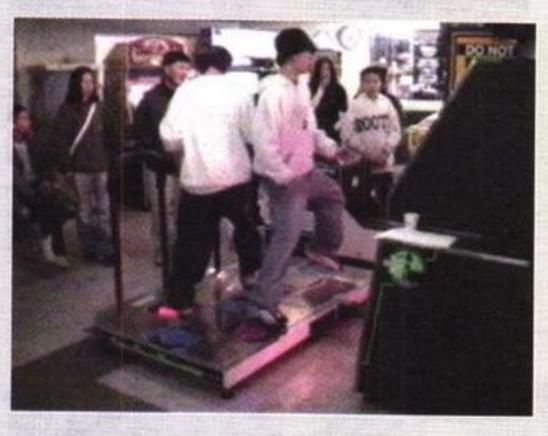
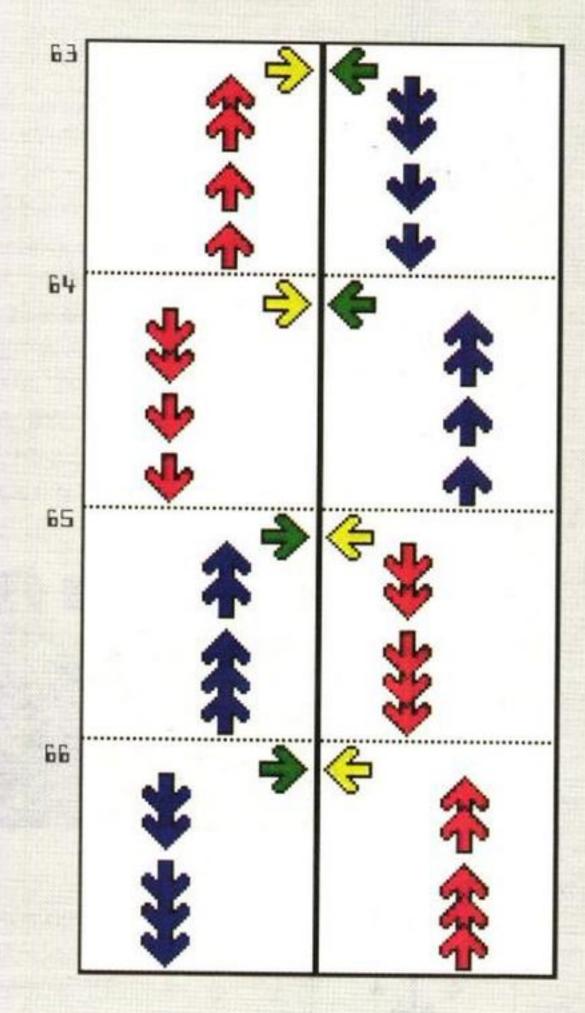
47소절 시작과 동시에 2P가 2P패널로 컴백한다. 가장 많이 쓰이는 것은 뜀틀하듯 철봉을 뛰어넘어 ⇔위로 착지하는 방법. 지하철 패스 잃어버렸을 때 개찰구 뛰어넘듯이 넘어도 좋고 철봉 사이로 스무스하게 스며들어도 좋고 자신 없다면 그냥 올라와도 된다. 1, 2P 개인플레이 구간으로서 둘의 합체 퍼포도 만들기가 애매하기 때문에 그냥 각자의 기량을 살려 플레이한다. 52소절이 끝남과 동시에 1P는 재빨리 무대 밖으로 튀어나와야 한다.

▲ 2P가 컴백

2P가 컴백 ▶

여기서부터는 아까와는 반대로 2P의 독무대로서 이 퍼포의 클라이막스. 'X자 스텝'이라고도 불리운다. 2P는 화면을 보고 1P패널 ⇧와 2P패널 ⇩를 양다리를 쭉 찢어서 동시에 밟는다. 이어서 ⇨⇦(1P ⇨와 2P ⇦), 다시 ⇩⇧(1P ⇩와 2P ⇧). 이 세 종류의 패널배치가 반박과 조합되어 나온다. 59소절 두 번째 박자부터는 시계로 돌며 화면 반대쪽으로 방향을 바꿔 백플에 들어간다.

62소절 네 번째 박자에서 1P가 컴백.

1. 2P의 크로싱 구간이다. 63소절이 시작되면 1P는 화면을 등지고, 2P는 화면을 보고 있는 상태여야 한다. 각각 왼발을 기준으로 하고 오른발로 연타하면서 서로 등을 맞대고 반시계로 회전해가면 된다.

(67-마무리)

크로싱이나 스위칭은 없다. 터닝포인트가 있으므로 각자의 터닝 안무를 맞추어 보는 것도 좋을 듯. 피니쉬는 역시 모션을 맞추어서!

글로 설명하는 것은 이 정도가 한계다. 족보와 사진을 참조해가며 실제로 연습해보기를. 다시 강조하지만 개량에 개량을 거듭해 한국식 퍼포를 만들어 보는 거다! (무…무당 퍼포…?)

게임파워 창간 7주년 기념

「디디알 1-1」 공략 단행본

1999. 10. 29. 초판발행
1999. 10. 28. 인 쇄
1999. 11. 1. 발 행

값 원

지은이: 김성회
도운이: 한철희, 천용건, 방진, 김규만, 이현수
발행인: (주)제우미디어
서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층

자동응답서비스(ARS) 안내: 700-9077

ABALON ENTERTAINMENT

DISPEL

세상은 이 게임을 선택했다

인터넷의 전장에서, 난··· 그들을 보았다!

국내 최초 무료 배틀서버 지원
자신만의 캐릭터를 만드는 인물 창조 시스템
웅장한 음악과 장엄한 성가대의 절묘한 사운드 조화
정통 RPG와 액션 RPG의 신선한 만남

지금쯤 대한민국에서도 이런 게임 하나는 나와야한다고 생각합니다.

발매원

E2NET

E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!(02-3142-6886 / www.e2soft.com)

1999년 11월 1일 발행 월간 통권 85호 1992년 등록 공보 라-05780 1998년 1월 1일 국유철도 특별승인 제2호 서울시 마포구 상수동 324-1 한경빌딩 5층 우편번호 121-160 / TEL (02)3142-6845(취재·마음)